

***PHOTOVOICE* SEBAGAI METODE ASESMEN DALAM MENGETAHUI
SENSE OF COMMUNITY ANAK-ANAK KAMPUNG WISATA JODIPAN**

SKRIPSI



Oleh :

Miftakhul Baihaqqi

201310230311257

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

***PHOTOVOICE* SEBAGAI METODE ASESMEN DALAM MENGETAHUI
SENSE OF COMMUNITY ANAK-ANAK KAMPUNG WISATA JODIPAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang sebagai salah satu
persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi**



**Oleh :
Miftakhul Baihaqqi
201310230311257**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : *Photovoice* Sebagai Metode Asesmen dalam Mengetahui *Sense Of Community* Anak-Anak Kampung Wisata Jodipan
2. Nama Peneliti : Miftakhul Baihaqqi
3. NIM : 201310230311257
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 23-27 Mei 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 31 Juli 2017

Dewan Penguji

Ketua Penguji : Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si (.....)

Anggota Penguji : 1. Alifah Nabilah Masturah, S.Psi., M.A (.....)

2. Susanti Prasetyaningrum, S.psi., M.Si (.....)

3. Istiqomah, S.Psi., M.Si (.....)

Pembimbing I

Pembimbing II

Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si

Alifah Nabilah Masturah, S.Psi., MA

Malang, 31 Juli 2017

Mengesahkan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftakhul Baihaqqi

NIM : 201310230311257

Fakultas/Jurusan : Psikologi

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul :

Photovoice Sebagai Metode Asesmen dalam Mengetahui *Sense Of Community*
Anak-Anak Kampung Wisata Jodipan

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapatkan sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 31 Juli 2017

Mengetahui

Ketua Program Studi

Yang Menyatakan

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Miftakhul Baihaqqi

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Photovoice* sebagai Metode Asesmen dalam Mengetahui *Sense Of Community* Anak-Anak Kampung Wisata Jodipan” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana psikologi di Universitas Muhammadiyah Malang.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dan petunjuk serta bantuan yang bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-sebesarnya kepada :

1. Dr. Iswinarti M.Si., selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Yuni Nurhamida, S.Psi, M.Si dan Alifah Nabilah Masturah, S.Psi, MA. Selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berguna, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kampung Wisata Jodipan, kepada Bapak Parin selaku ketua RW 02, Bapak Marzuki selaku ketua pengurus, warga dan seluruh anak-anak yang memberikan ijin serta bersedia menjadi subjek penelitian.
4. Ayah dan Ibu, Achmad Ainur Rofiq dan Legimah Ismayanti yang selalu memberikan dukungan, mendoakan dan memberikan kasih sayang yang tiada tara. Sehingga membuat penulis terus termotivasi dalam menjalani perkuliahan, lingkungan organisasi dan proses pengerjaan skripsi.
5. Teman-teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas F yang selalu memberikan semangat dalam proses perjalanan perkuliahan dan pengerjaan skripsi.
6. Sahabat-sahabat dan teman tercinta, Raden Ikmal, Anita Lutfia, dan Aning Tyas Kusuma Dewi. Terima kasih dalam memberikan dukungan dan

bantuan selama pelaksanaan penelitian, baik dalam bentuk moral maupun waktu yang berharga kepada penulis. Tanpa kalian penulis tidak akan sampai pada detik ini.

7. Seluruh jajaran Penjabat, Dosen, dan Staff Fakultas Psikologi, BK, TU, Labolatorium, untuk setiap ilmu, dukungan dan bantuan selama ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan bantuan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari tiada satupun karya manusia yang sempurna, sehingga kritik dan saran demi perbaikan karya ini sangat penulis harapkan. Meski demikian, penulis berharap semoga ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya.

Malang, 31 Juli 2017

Penulis

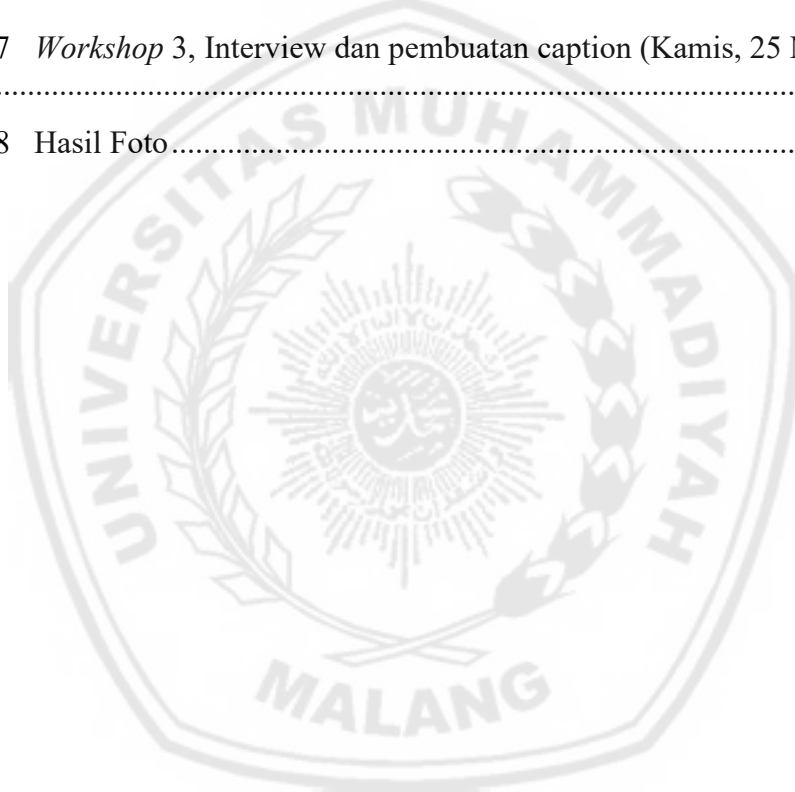
Miftakhul Baihaqqi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
INTISARI.....	1
PENDAHULUAN	3
LANDASAN TEORI.....	7
METODE PENELITIAN.....	13
HASIL PENELITIAN.....	16
DISKUSI.....	30
SIMPULAN DAN IMPLIKASI	33
REFERENSI	34
LAMPIRAN.....	38

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Contoh rancangan kegiatan <i>Photovoice</i> Molhallat, Bangladesh.....	12
Tabel 2	Tahapan Kegiatan Penelitian	14
Tabel 3	Aspek SOC dalam penelitian Kremlin.....	15
Tabel 4	Karakteristik Subjek Penelitian.....	16
Tabel 5	<i>Workshop</i> 1, Materi <i>Photovoice</i> dan Fotografi (Minggu, 21 Mei 2017)	18
Tabel 6	<i>Workshop</i> 2, Materi Hunting (Selasa, 23 Mei 2017)	21
Tabel 7	<i>Workshop</i> 3, Interview dan pembuatan caption (Kamis, 25 Mei 2017)	24
Tabel 8	Hasil Foto.....	27



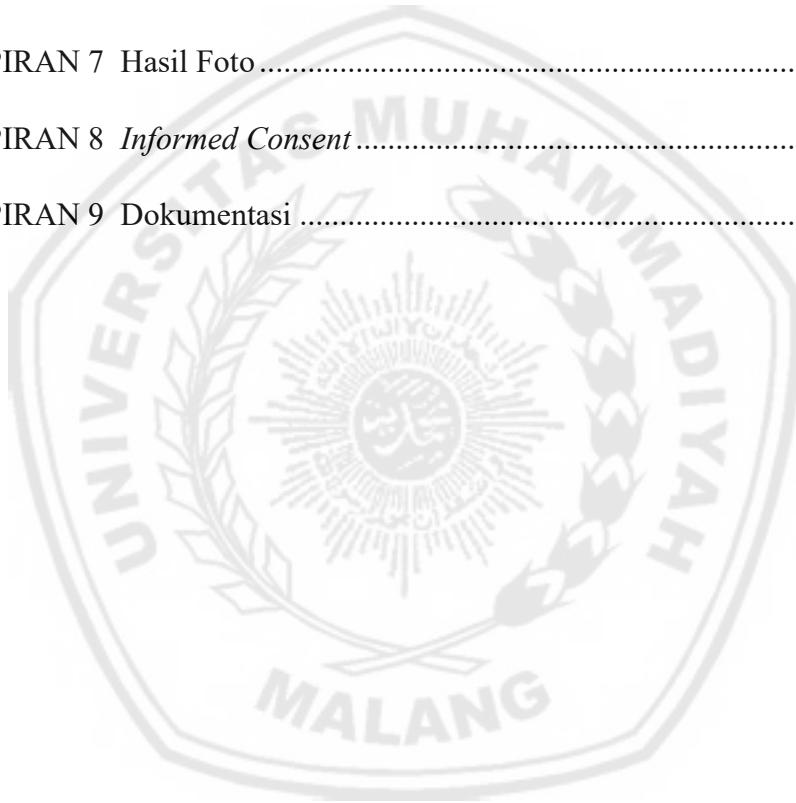
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Hasil Foto <i>Common Symbol System</i>	28
Gambar 2	Hasil Foto <i>Boundaries</i>	29
Gambar 3	Hasil Foto <i>Quality Of Interaction</i>	29



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Izin Penelitian	38
LAMPIRAN 2 Modul <i>Photovoice</i>	39
LAMPIRAN 3 Lembar Kerja <i>Photovoice</i>	50
LAMPIRAN 4 Absensi Subjek.....	58
LAMPIRAN 5 Guide Wawancara SHOWED	62
LAMPIRAN 6 Verbatim.....	63
LAMPIRAN 7 Hasil Foto	70
LAMPIRAN 8 <i>Informed Consent</i>	81
LAMPIRAN 9 Dokumentasi	91



PHOTOVOICE SEBAGAI METODE ASESMEN DALAM MENGETAHUI *SENSE OF COMMUNITY* ANAK-ANAK KAMPUNG WISATA JODIPAN

Miftakhul Baihaqqi

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

miftakhulbaihaqqi@gmail.com

Untuk penggalan data pada *Sense of Community*, penelitian sebelumnya menggunakan instrumen *Sense of Community Index* dan *Brief Sense of Community Scale*. *Photovoice* memiliki kelebihan mengungkap variabel psikologis dan meningkatkan kompetensi dalam pengembangan wisata. Tujuan penelitian adalah untuk menguji apakah metode *photovoice* dapat digunakan untuk mengungkap *SOC* anak-anak yang tinggal di Kampung Wisata Jodipan. Peneliti menggunakan dua aspek *SOC* yakni *membership* dan *shared emotional connection* sebagai kerangka berfikir dalam penelitian. Instrumen penelitian adalah serangkaian kegiatan selama 7 hari yang dibuat oleh peneliti dengan memperoleh data dari 3 sumber data yakni: hasil foto, observasi dan wawancara. Subjek adalah 9 anak berusia 8-12 tahun yang tinggal di Kampung Wisata Jodipan. Hasil penelitian menunjukkan elemen yang terungkap adalah 13 foto *common symbol system*, 2 foto *boundaries* dan 2 foto *quality of interaction*. Peneliti berkesimpulan *photovoice* dapat digunakan untuk asesmen *SOC* pada subjek anak-anak terutama pada aspek *membership*.

Kata kunci: *Photovoice*, *sense of community*, kampung wisata, anak-anak.

To obtain data mining on Sense of Community, previous research conduct method using Sense of Community Index and Brief Sense of Community Scale. Photovoice has advantages can uncover the psychological variables and are able to improve competence in the tourism development process. The purpose of this study was to test whether the methods Photovoice can uncover SOC of children who lived in Kampung Wisata Jodipan. This research used two aspects of SOC thus membership and shared emotional connection as a framework of thinking in the research. The instrument of this research is a series of activities for 7 days and data from sources: results of the observation, photos and interview. Subject of this research was 8-12 year old child living in Kampung Wisata Jodipan. Based on the results of the study, it was found that the elements are revealed is 13 common symbol system, 2 photo of boundaries and 2 photo quality of interaction. Research conclude photovoice can be used in SOC assesment on children especially on aspect of membership.

Keywords: Photovoice, sense of community, village tourism, children

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat terlepas dari masyarakat. Suatu hal yang wajar apabila manusia lahir, hidup dan berkembang di dalam masyarakat. Karena itulah secara sadar atau tidak manusia selalu bergaul, mendukung, berkomunikasi dan bekerjasama dengan masyarakat antara satu sama lain. Masyarakat pun terdiri dari berbagai macam lapisan, mulai dari keluarga, saudara, pengurus desa, tetangga, lingkungan maupun komunitas yang ada di sekitar kita. Untuk memahami komunitas kita perlu mengembangkan pola pikir *ecological thinking*, yakni melihat secara luas tentang interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku dan *well-being* melalui faktor tertentu (Levine & Perkins, 2005). Dalam memahami segi perspektif komunitas kita perlu terbuka dan melihat lebih luas kepada sistem ekologi yang tidak hanya mengacu pada tingkat individu (Heller & Monahan, 1977). Sebuah komunitas sendiri dapat terbentuk dari dua hal *interest based* dan *geographical based* (Glynn, 1986; Chavis & Pretty, 1999) artinya, komunitas dapat terbentuk melalui dari dua hal yakni kesamaan minat maupun tempat. Contoh; kesamaan minat seperti komunitas mobil, komunitas fotografi, komunitas pecinta alam dsb. Adapun contoh komunitas yang terbentuk karena letak geografis adalah masyarakat di lingkungan kota, desa, RW, RT dan salah satu komunitas menarik yang terbentuk berdasarkan letak geografis adalah Kampung Wisata Jodipan. Kampung ini awalnya merupakan sebuah kampung bantaran sungai kumuh di Kota Malang yang tidak layak untuk ditinggali, akan tetapi berkat salah satu usaha dari sekelompok mahasiswa Ilmu Komunikasi UMM pada bulan Juni 2016. Kampung ini telah dirubah menjadi sebuah kampung warna-warni yang menjadi rujukan para wisatawan, meskipun belum resmi secara legalitas sebagai sebuah kampung wisata (Jalil, 2016).

Kampung atau desa wisata merupakan salah satu tujuan wisata yang sering dikunjungi saat ini. Keberadaan desa wisata di Indonesia sendiri mengalami perkembangan yang sangat pesat. Menurut data Kementerian Pariwisata dan Industri Kreatif Indonesia, saat ini terdapat kurang lebih 2000 desa wisata. Program desa wisata dibentuk oleh pemerintah agar masyarakat ikut berperan aktif dalam aktivitas pariwisata. Desa wisata memberikan kebebasan bagi masyarakat untuk mengelola kampung halamannya sesuai dengan ciri khas yang dimiliki oleh desa. Pendekatan masyarakat dalam mengelola pariwisata sendiri ini juga disebut dengan *community based tourism* (CBT). CBT didasarkan pada keaktifan dari partisipasi masyarakat lokal. Hal ini membantu dalam membentuk hubungan antara masyarakat lokal dengan pengunjung. Perkembangan pariwisata sepenuhnya ditangani oleh masyarakat sekitar. Oleh sebab itu, desa wisata merupakan salah satu dari pendekatan CBT. Desa wisata yang ada di Indonesia sepenuhnya di kendalikan oleh masyarakat sekitar.

Dalam komunitas itu sendiri ada salah satu bagian penting dalam komunitas yakni *sense of community* (SOC). SOC merupakan sebuah konsep yang diperkenalkan oleh Sarason pada tahun 1974. Konsep SOC memiliki 4 dimensi yang digunakan untuk menentukan tingkat SOC yaitu perasaan memiliki dan menjadi bagian dari satu sama lain (*membership*); perasaan akan kepunyaan dan kesamaan dengan komunitas, perasaan akan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh komunitas (*influence*); perasaan didukung oleh yang lainnya dan juga mendukung mereka (*integration & fulfillment of needs*); dan perasaan akan suatu hubungan, berbagi

cerita dan komitmen akan komunitas tersebut (*shared emotional connection*). (Reich, 2010). Ormrod (2008) mendefinisikan SOC sebagai perasaan memiliki tujuan bersama, saling menghargai, mendukung usaha satu sama lain, serta percaya bahwa setiap orang memberi kontribusi yang penting. Adanya SOC dalam lingkungan masyarakat memungkinkan seseorang merasa terhubung dan termotivasi untuk tinggal dalam kedamaian serta dapat bekerjasama untuk mencapai sebuah tujuan. Sedangkan Bopp (Aref, 2011) mendefinisikan SOC sebagai kualitas dari hubungan antara manusia yang memungkinkan orang untuk hidup bersama secara sehat dan berkelanjutan. SOC merupakan salah satu faktor utama dalam pengembangan pariwisata, terutama kampung wisata. Dalam hal ini, SOC berkaitan dengan hubungan antar individu dan komunitas (Sharifudin, Zahari, Aizuddin, & Hanafiah, 2014) atau perasaan terkait dengan komunitas yang artinya adalah seluruh anggota saling membutuhkan dalam membangun kampung wisata. SOC merupakan sebuah partisipasi penduduk lokal dalam pengembangan aktivitas pariwisata (Aref, 2011). SOC merupakan sebuah motivasi untuk mendukung penduduk lokal agar dapat berpartisipasi dalam aktivitas pariwisata serta berperan dalam kesuksesan sebuah pariwisata di sebuah komunitas lokal.

Kampung Wisata Jodipan, yang dulu merupakan sebuah desa yang ada pada umumnya dan dengan cepat berubah menjadi kampung wisata sehingga mengakibatkan munculnya fenomena *culture shock*. Menurut Oberg, *culture shock* dapat dikatakan sebagai disorientasi psikologi yang dialami individu ketika memasuki perbedaan budaya lingkungan hidup (Eschbach, Parker & Stoeberl, 2001). *Culture shock* yang terjadi pada kampung wisata ini pun berakibat pada banyak hal dimana bisa dalam bentuk positif maupun negatif (Sukhwan, Chainun, & Beeton, 2015). Perubahan budaya biasanya dapat mengakibatkan kebingungan, ketidaknyamanan emosi biasanya yang memicu stress yang cukup tinggi (Eschbach, Parker, & Stoeberl, 2001). Efek negatif dari *culture shock* terhadap individu mampu menyebabkan berbagai macam gejala seperti depresi, kecemasan dan rasa ketidakberdayaan (Mio, 1999). Apabila depresi, kecemasan dan perasaan ketidakberdayaan menumpuk, tingkat disorientasi psikologis akan menjadi lebih parah dan mempersulit proses adaptasi terhadap budaya baru. Sehingga, dapat mempengaruhi berkurangnya kemampuan *problem solving* dan *decision making* masing-masing individu (Xia, 2009). Menurut (Bennett, Lemelin, Koster, & Budkec, 2012), perkembangan sebuah daerah menjadi tempat wisata secara psikologis mampu menimbulkan efek negatif berupa ketidakberdayaan kebingungan, dan kecemasan yang dialami oleh warga lokal.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap berbagai lapisan masyarakat Kampung Wisata Jodipan mulai dengan perangkat desa, pengurus kampung wisata, ibu-ibu PKK, warga sekitar dan anak-anak. Banyak sekali permasalahan yang muncul dan tidak jauh berbeda dengan pemaparan yang ada di atas, seperti: kurang siapnya warga dalam menghadapi perubahan kampung wisata, stress, hilangnya lahan bermain dan perselisihan kekuasaan. Hal ini kemungkinan juga dapat mempengaruhi tingkat SOC yang ada pada Kampung Wisata Jodipan.

Sense of community yang tinggi memiliki berbagai hubungan positif bagi individu maupun masyarakat. Di tingkat daerah, orang-orang yang memiliki *sense of community* yang tinggi memiliki perasaan keselamatan dan keamanan yang lebih besar, lebih berpartisipasi dalam urusan masyarakat, seperti pemilihan kepala daerah dan kegiatan daur ulang sampah, bersedia sukarela untuk membantu orang lain serta menjadi seorang relawan (Schweitzer, 1996). Pada tingkat individu *sense of community* yang tinggi juga dapat membantu meningkatkan *well-being*, menurunkan rasa kekhawatiran dan meningkatkan kepercayaan diri (Davidson & Cotter, 1991).

Sense of community yang positif menghasilkan manfaat baik secara individual maupun komunitas. Adapun manfaat adanya SOC tinggi pada individu adalah dapat membantu perkembangan pribadi seseorang, identitas sosial (Cicognani, Zani, & Albanesi, 2012), memberikan rasa aman dan terlindungi, lebih banyak berpartisipasi dalam kegiatan komunitas, mudah membantu orang lain (Schweitzer, 1996), meningkatkan *well being*, meningkatkan kebahagiaan, mengurangi kecemasan, dan meningkatkan *self efficacy* (Davidson & Cotter, 1991). Sehingga, individu yang memiliki SOC akan lebih memperhatikan dan menghargai lingkungan sekitarnya, tidak hanya memperhatikan diri sendiri.

SOC memiliki berbagai dampak positif bagi perkembangan fase kedewasaan identitas individu terutama anak-anak (Obst & White, 2005), keterlibatan dalam sebuah komunitas (Kegler, Oman, Vesely, McLeroy, Aspy, Rodine & Marshall, 2005), dan kesediaan untuk tetap berada di komunitas (Pretty, Bramston, Patrick, & Pannach, 2006). Penelitian lain juga membuktikan bahwa lingkungan, aktivitas bersama orangtua dan hubungan dengan sekolah mampu mempengaruhi SOC yang ada pada fase dewasa awal (Duke, Skay, Pettingell, & Borowsky, 2009). Penelitian yang dilakukan oleh (Hasford, Loomis, Nelson, & Pancer, 2016) pun juga menemukan bahwa aktivitas yang dilakukan pada fase anak-anak mampu mempengaruhi SOC.

Hingga saat ini penelitian mengenai SOC dalam bidang pariwisata hanya menggunakan instrumen yang telah ada yakni *Sense of Community Index* dan *Brief Sense of Community Scale*. Instrumen ini lebih didasarkan pada kondisi dan budaya barat, dimana kondisi dan budayanya cukup berbeda dengan yang ada di Indonesia dan instrumen ini pun bersifat kuantitatif. Fitriani (2012), mengungkapkan bahwa alat ukur yang dikembangkan oleh peneliti luar negeri belum tentu bisa langsung digunakan di Indonesia. Bahkan alat ukur tersebut juga belum mampu meneliti secara mendalam tentang SOC.

Berbagai macam metode untuk membuat anak-anak mampu berpartisipasi aktif dalam menentukan keputusan penting mengenai hidup mereka, telah menjadi salah satu pertanyaan penting di dalam sebuah penelitian. Hal ini dikarenakan pandangan tentang anak-anak mulai berubah dan mereka pun juga memiliki kesempatan yang sama dengan masyarakat luas. Anak-anak juga merupakan generasi penerus penting yang mana memiliki imajinasi, kreativitas dan pemikiran dalam menyelesaikan permasalahan yang belum tentu orang dewasa terfikirkan untuk melakukannya.

Pada umur 7-11 tahun anak-anak sudah memasuki masa perkembangan kognitif operasional konkret dengan karakteristik yang tepat untuk melatih logika, penalaran, dan penyelesaian masalah yang sulit dengan pemikiran yang masuk akal (Ullah & Ghazi, 2015). Pemikiran anak-anak berkembang menjadi dewasa didalam fase ini. Anak-anak dapat menyelesaikan masalah yang sesuai dengan aksi konkret. Akan tetapi, pemikiran konseptual, teoritik dan spekulatif belum berkembang dalam diri anak-anak. Anak-anak dalam pemikiran konkret seringkali berlatih permasalahan di dalam otak mereka, ketika menyelesaikan permasalahan logika contoh; anak-anak mengetahui dan mampu mengidentifikasi $A > B$ dan $B > C$, akan tetapi dia tidak mengerti pemikiran logika mengapa A lebih besar dari C (Copeland, 1979). Pada usia 12-16 tahun yang dikenal sebagai operasional formal. Pemikiran pintar diklaim ketika mampu berfikir logika dan beralasan dan mampu menghubungkan simbol yang terkait dengan konsep teori. Dalam fase ini manusia mampu mengembangkan kemampuan berfikir teoritis dan deduktif. Meskipun demikian anak-anak masih sering dianggap remeh oleh masyarakat sekitar. Untuk menjembatani hal tersebut peneliti terbesar untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif dianggap mampu memberikan kekuatan bagi orang-orang yang dipandang remeh (termarjinalkan) dari masyarakat (Stein & Mankowski, 2004). Sehingga perlu dikembangkannya sebuah metode kualitatif yang dapat mengukur SOC pada warga terutama anak-anak yang tinggal di desa wisata. Dimana peneliti berusaha mengembangkan metode penelitian melalui *photovoice* yang dapat digunakan untuk mengetahui SOC dari segi kualitatif. *Photovoice* sendiri merupakan metode menggunakan media fotografi yang dibuat oleh para subjek sebagai sumber data utama. *Photovoice* sendiri dibuat dengan didasarkan pada teori dari *freire's critical consciousness, feminist theory* dan fotografi dokumenter. Hasil karya fotografi tersebut didukung dari data hasil wawancara "Dengan berbagi dan berbicara mengenai fotografi, mereka menggunakan kekuatan dari gambar untuk mengkomunikasikan pengalaman dan persepsi yang dimilikinya" (Wang & Burris, 1997). Hurworth (2003) berpendapat bahwa wawancara dengan media fotografi memang dapat menjadi alat yang berguna dalam penelitian. Yang dapat memunculkan pengalaman, menantang para subjek, membuka sudut pandang baru dan membantu mengurangi interpretasi yang salah dari penelitian. *Photovoice* sendiri sudah pernah dilakukan dalam asesmen kepada anak kecil di Molhalla, Bangladesh. *Photovoice* akan tetapi digunakan untuk melakukan asesmen tentang pembuatan program penanganan krisis malnutrisi. Yang mana penelitian ditujukan untuk mengetahui pandangan dan persepsi anak-anak tentang kebutuhan dan tantangan sementara yang ada di Bangladesh (Skovdal, 2014). *Photovoice* sendiri pernah digunakan untuk mengetahui SOC dan *Well-Being* akan tetapi pada subjek remaja yang tinggal di Australia (O'Grady, 2008).

Untuk mempertimbangkan keberlangsungan dari desa wisata perlu adanya inovasi baru dengan mengetahui aset dan kelebihan yang dimiliki di tempat wisatanya masing-masing. *Photovoice* merupakan metode yang unik dan memiliki banyak manfaat seperti membangun kesadaran diri untuk merekam kelebihan komunitas dan permasalahan yang ada di dalam komunitas. Melatih pemikiran kritis dan

pemahaman mengenai komunitas melalui diskusi fotografi. *Photovoice* memberikan anak-anak kemampuan untuk menyuarakan gagasan dan kekhawatiran yang diperlukan dalam pengembangan wisata menggunakan bahasa dan pengalaman mereka. Metode *photovoice* akan memberikan anak-anak kemampuan untuk melatih pemikiran kritis mengenai aset yang ada di lingkungan desa wisata (Wang, 2006), dengan mengetahui aset di desa wisata akan membantu pengembangan dan mempertahankan sustainability komunitas (Bennett, Lemelin, Koster, & Budkec, 2012). Selain itu, setelah mempelajari menggunakan kamera dan mengambil gambar secara visual akan mampu mengembangkan *self-esteem* dan meningkatkan kompetensi diri yang dibutuhkan dalam pengembangan daerah wisata (Strack, Magill, & McDonagh, 2004).

Setelah mengetahui manfaat secara psikologis anak-anak mempelajari *photovoice* dan pentingnya SOC dalam keberlangsungan komunitas serta kurangnya penelitian untuk mengembangkan metode kualitatif pada daerah wisata di Indonesia. Oleh karena itu peneliti pun tertarik untuk menggunakan *photovoice* sebagai sebuah metode asesmen dalam mengetahui SOC ada pada anak-anak Kampung Wisata Jodipan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan metode kualitatif berupa *photovoice* dalam mengetahui *Sense of Community* berdasarkan dengan kondisi dan budaya yang ada di desa wisata. Manfaat dari penelitian ini yaitu untuk menguji metode penelitian kualitatif *Photovoice* apakah dapat mengukur dan diterapkan pada warga yang tinggal di desa wisata serta dapat menghasilkan data yang lebih banyak dan dalam apabila dibandingkan dengan metode penelitian kuantitatif.

Sense of Community

Istilah *Sense of Community* (SOC) pertama kali ditemukan oleh Seymour Sarason pada tahun 1974. Sarason (dalam Nelson, 2005) menyatakan bahwa SOC merupakan perasaan dimana seseorang merasa memiliki dan menjadi bagian dari kebersamaan yang besar, walaupun banyak konflik antara kebutuhan individu dengan kelompok, atau antara kelompok yang berbeda, konflik yang ada bisa diselesaikan dengan tidak merusak SOC itu sendiri, dan perasaan dimana adanya jaringan dan struktur hubungan yang menguatkan dari perasaan kesepian (*loneliness*) yang akan memberikan jarak.

Teori yang dikemukakan oleh Mcmillan dan Chavis dianggap sebagai teori yang memberikan pengaruh kuat dan secara luas dalam penelitian-penelitian berikutnya. Dalam penelitiannya, McMillan dan Chavis (1986) mendefinisikan SOC sebagai perasaan dimana para anggota memiliki rasa saling memiliki, perasaan bahwa para anggota saling berarti bagi yang lain dan pada kelompok, dan adanya keyakinan dimana kebutuhan anggota akan terpenuhi melalui komitmen mereka untuk bersama.

Elemen-elemen *Sense of Community*

McMillan dan Chavis (1986) menjelaskan bahwa SOC memiliki empat aspek, yaitu:

1. Membership

Perasaan memiliki atau menjadi bagian dari keterhubungan secara personal. *Membership* juga merupakan perasaan memiliki dan menjadi bagian dari grup (Backman & Secord dalam McMillan & Chavis, 1986). Dalam membership mencakup beberapa aspek yang saling bekerja sama yaitu :

- a. *Boundaries*, artinya semacam keteraturan yang dibuat dan untuk membedakan bahwa tidak semua orang dalam kelompok merupakan anggota komunitas. *Boundaries* digunakan untuk membedakan siapa yang termasuk dalam bagian komunitas dan siapa yang bukan. *Boundaries* hanya dapat diketahui oleh orang yang menjadi bagian dari komunitas.
- b. *Sense of belonging and identification* (perasaan memiliki dan identifikasinya) adalah sebuah perasaan, keyakinan dan harapan bahwa sesuatu cocok untuk ada di kelompok dan memiliki tempat dalam kelompok tersebut, perasaan penerimaan oleh kelompok dan rela berkorban untuk kelompok. Apabila digambarkan dengan kalimat “ini adalah kelompok saya” atau “saya adalah bagian dari kelompok ini”.
- c. *Emotional safety* adalah bagian pengertian yang lebih luas mengenai keamanan. Keamanan yang dimaksud lebih mencakup aspek-aspek yang lebih emosional.
- d. *Personal investment* adalah investasi pribadi yang diberikan anggota terhadap kelompok. Hal ini merupakan kontributor paling penting dalam pembentukan perasaan seseorang terhadap kelompok. *Personal investment* memiliki peran yang cukup besar dalam mengembangkan keterhubungan emosional.
- e. *Common symbol system*, merupakan bagian penting untuk mempertahankan *boundaries* dari kelompok. White (dalam McMillan dan Chavis, 1986) mendefinisikan simbol sebagai sesuatu yang berharga dan bermakna untuk diberikan.

2. Influence

Merupakan konsep dua arah dari ketertarikan dan pengaruh seseorang terhadap kelompok. Di satu sisi adanya anggota tertarik terhadap kelompok, dan di sisi lain bahwa dia juga memiliki pengaruh pada apa yang sedang dilakukan oleh kelompoknya. Beberapa penelitian menganggap bahwa *influence* adalah hal negatif bagi individu secara personal tetapi ternyata *influence* memiliki peran penting untuk kohesivitas kelompok yaitu :

- a. Anggota menjadi lebih tertarik terhadap komunitas dimana mereka merasa sebagai orang yang berpengaruh
- b. Adanya hubungan positif yang signifikan antara kohesivitas dan pengaruh komunitas terhadap anggotanya untuk berperilaku konformitas sehingga ikatan komunitas lebih kuat.

- c. Tekanan untuk menampilkan sikap konformitas datang dari kebutuhan individu dan komunitas. Hasilnya, konformitas membuat anggotanya menjadi lebih dekat.
- d. Pengaruh anggota terhadap komunitas dan pengaruh komunitas terhadap anggotanya merupakan proses yang terjadi bersamaan dan diharapkan dapat berjalan secara simultan sehingga komunitas lebih erat.

3. *Integration and Fulfillment of Needs*

Perasaan dimana kebutuhan para anggotanya akan terpenuhi dari sumber-sumber yang diterima melalui keanggotaan grup. Dimensi ini disederhanakan dengan sebuah kata *reinforcement*” atau penguatan. Peran dari *integration and fulfillment* dalam SOC adalah sebagai berikut :

- a. *Reinforcement* dan kebutuhan untuk pemenuhan adalah fungsi primer dari sebuah komunitas yang kuat
- b. Beberapa reward sangat efektif untuk menguatkan komunitas seperti status keanggotaan, kesuksesan komunitas dan kompetensi atau kemampuan tiap anggota.
- c. Terdapat begitu banyak kebutuhan yang tidak bisa dideskripsikan terpenuhi saat seseorang berada dalam sebuah komunitas tetapi bersumber dari nilai yang dimiliki individu lain dalam komunitas tersebut. Nilai individual yang dibagikan antar anggota komunitas mengindikasikan kemampuan komunitas untuk mengelola aktifitas pemenuhan kebutuhan.
- d. Komunitas yang kuat akan mempertemukan orang-orang yang memiliki kebutuhan dan mereka saling memenuhi kebutuhan mereka satu sama lain.

4. *Shared Emotional Connection*

Merupakan komitmen dan keyakinan bahwa anggota harus berbagi, menceritakan sejarah hidup mereka, tempat, waktu untuk bersama-sama dan kesamaan pengalaman. Prinsip-prinsip dalam *shared emotional connection* adalah :

- a. *Contact hypothesis* : semakin banyak interaksi maka mereka akan semakin sama (Wilson & Miller dalam McMillan & Chavis, 1986)
- b. *Quality of interaction* : semakin positif pengalaman dan hubungan antar anggota maka semakin besar ikatannya . Kesuksesan interaksi anggota akan memfasilitasi pembentukan kohesivitas kelompok (Cook dalam McMillan & Chavis, 1986)
- c. *Closure to events* : jika interaksi antara anggota komunitas terasa ambigu dan tugas-tugas komunitas tidak dapat diselesaikan maka kohesivitas grup akan terganggu (McMillan & Chavis, 1986).
- d. *Shared valent event hypothesis* : semakin penting kejadian yang dibagi atau ceritakan untuk melibatkan anggota lain maka akan semakin besar ikatan komunitas akan terbentuk.
- e. *Investment* : Tidak hanya untuk mempertahankan *boundaries*. Bagi para anggota yang memberikan investasi sebagai sejarah komunitas dan statusnya saat ini. Contohnya orang yang memberikan uang, waktu dan

tenaganya untuk komunitas akan memiliki keterlibatan emosi yang lebih kuat.

- f. Efek penghormatan & penghinaan dari anggota komunitas. Baik *reward* maupun hinaan akan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap daya tarik komunitas terhadap seseorang.
- g. *Spiritual bond*; Bernard (dalam McMillan & Chavis, 1986) menjelaskan elemen ini dengan mencontohkannya dalam kehidupan masyarakat kulit hitam. Orang kulit hitam memiliki ikatan spiritual yang mereka yakini tidak dimiliki orang kulit putih. Itu merupakan sebuah dorongan yang mendarah daging dibalik musik, tarian, dan gaya hidup mereka. Walaupun tidak semua orang kulit hitam memilikinya dan mereka yang jati dirinya pun tidak memiliki ikatan seperti itu.

Faktor-faktor yang meningkatkan *Sense of community*

McMillan dan Chavis (1986) menyatakan ada 5 hal yang mampu membuat para anggota komunitas dapat meningkatkan *sense of community*, yaitu:

- a. *Boundaries* (keterikatan), dilambangkan dengan para anggota memiliki kesamaan bahasa, pakaian, dan ritual yang menunjukkan mana yang memiliki keterikatan dengan komunitasnya mana yang tidak
- b. *Emotional safety*, merupakan rasa aman atau keterbukaan untuk mengetahui perasaan satu dengan yang lainnya diantara para anggota
- c. *Sense of belonging and identification*, merupakan harapan atau kepercayaan dan rasa diterima didalam sebuah komunitas
- d. *Personal investment*
- e. *A common symbol system*

McMillan dan Chavis (1986) menyatakan bahwa para anggota dari sebuah komunitas harus memiliki kuasa untuk memberi pengaruh kepada aktivitas yang dilakukan. Apabila para anggota tidak memberikan pengaruh maka dapat menyebabkan berkurangnya motivasi anggota yang lain untuk berpartisipasi dalam kegiatan komunitas.

Photovoice

Photovoice merupakan metode untuk individu mengidentifikasi, merepresentasikan, dan memperkuat komunitas melalui teknik fotografi. Melalui kamera masyarakat diberikan kesempatan untuk merekam dan menjadi pendorong perubahan di dalam komunitas mereka sendiri (Wang & Burris, 1997). Para peneliti juga mengenali *photovoice* sebagai alat penting untuk melakukan penelitian partisipatif berbasis masyarakat (CBPR) karena keakuratannya dalam mengumpulkan informasi (Graziano, 2004).

Photovoice memiliki tiga tujuan utama: 1) memberikan kesempatan masyarakat untuk merekam dan merefleksikan kekuatan dari komunitas, 2) untuk menginisiasi dialog kritis dan pengetahuan tentang permasalahan isu komunitas melalui diskusi

grup besar maupun kecil melalui fotografi, dan 3) untuk mencapai para pembuat keputusan dan kebijakan. (Wang & Burris, 1997)

Photovoice sendiri dibuat berdasarkan tiga teori dasar yakni :

- a. *freire's critical consciousness* : Menyadarkan individu untuk berpikir kritis mengenai kebutuhan komunitasnya (Freire, 1970)
- b. *feminist theory* : Semua individu memiliki kesempatan yang sama, baik itu laki-laki maupun perempuan. Bahkan harusnya perempuan lebih dilibatkan kedalam penelitian dan pembuatan kebijakan (Wang & Burris, 1997)
- c. fotografi dokumenter : Permasalahan sosial yang dibentuk melalui media visual (Stryker, 1963). Terutama, untuk para anggota komunitas yang bahkan lebih imajinatif dan kritis dibandingkan fotografer maupun jurnalis (Wang & Burris, 1994)

Tahapan pelaksanaan *Photovoice*

Secara umum (Kuratani & Lai, 2011), menjelaskan tahapan dari *photovoice* ada perencanaan aksi sosial, pelatihan fotografi, diskusi, pameran, dan interview. Pertama, setelah mendapatkan subjek yang akan berpartisipasi dalam kegiatan *photovoice*. Peneliti menjelaskan kepada para subjek mengenai tujuan dan rencana pelaksanaan kegiatan. Kedua, subjek akan diberikan pelatihan mengenai dasar-dasar fotografi. Hasil akhir dari pelatihan diharapkan subjek sudah memahami dasar-dasar fotografi, etika dan keamanan dalam pelaksanaan kegiatan *photovoice* (Cataloni & Minkler, 2010). Harrison dalam (Kuratani & Lai, 2011), menyarankan bahwa materi pelatihan juga termasuk dalam bagaimana mengutarakan pendapat dan perasaan yang dimiliki oleh para subjek. Ketiga, pada saat selang waktu subjek mengambil foto, peneliti harus mengadakan diskusi mengenai hasil foto yang diperoleh menggunakan SHOWeD atau metode yang dapat digunakan untuk memfasilitasi diskusi. Diskusi tidak hanya dapat digunakan sebagai sumber data, akan tetapi dapat memberdayakan subjek dan komunitasnya (Cataloni & Minkler, 2010). Keempat, setelah proses pengambilan foto dan diskusi, peneliti juga harus menyiapkan pameran dari hasil foto yang didapatkan. Terakhir, wawancara kepada masing-masing subjek setelah pelaksanaan pameran. Hal ini diperlukan untuk menentukan apakah perlu melakukan perencanaan aksi sosial atau melanjutkan kegiatan fotografi dan diskusi.

Metode *Photovoice* dalam Asesmen Sense of community

Photovoice memiliki beberapa kontribusi nyata dalam asesmen; Pertama, *photovoice* memberikan kesempatan peneliti dan praktisi untuk dapat melihat dunia dari sudut pandang orang yang mengarahkan kehidupannya berbeda dengan orang yang dikontrol untuk memahami cara menggambarkan dunia. Metode ini mampu menghadapi permasalahan yang sering dihadapi ketika melakukan asesmen komunitas, yakni apa yang dianggap penting oleh peneliti, belum tentu komunitas atau subjek anggap penting.

Kedua, *photovoice* mampu menggunakan salah satu kekuatan terbesar dalam asesmen yakni gambar visual. Yang mana mampu membuat orang untuk mendeskripsikan keinginan mereka melalui gambar. Lewis Hine mengatakan “apabila saya mampu menceritakan sesuatu dengan kata, maka saya tidak perlu membawa kamera”(Wang & Burris, 1997).

Photovoice memiliki fleksibilitas dan adaptif yang tinggi dan dapat digunakan dengan berbagai cara untuk mencapai tujuan tertentu, untuk grup dan komunitas tertentu, dan berbagai macam permasalahan. Meskipun sebelumnya diuraikan di atas kalau *photovoice* digunakan sebagai asesmen partisipatif, *photovoice* sendiri dapat digunakan untuk evaluasi partisipatif. Seperti yang dilakukan di Proyek Yunnan perempuan dimana perempuan mampu menggunakan kamera untuk mengevaluasi kebijakan pemerintahan dan Proyek Amerika Serikat dimana *photovoice* digunakan untuk kelompok remaja dan pegawai kesehatan desa. *Photovoice* merupakan pendekatan kreatif alternatif untuk mengidentifikasi, dan memperkuat komunitas tergantung dari permasalahan dan prioritas yang dimiliki komunitas.

Penelitian yang dilakukan (Bennet & Dearden, 2013) di Thailand untuk mengetahui perubahan sosial dan lingkungan yang terjadi di komunitas di daerah pantai Andaman di Thailand. Sedangkan, penelitian spesifik untuk mengetahui SOC pada anak kecil masih belum pernah dilakukan. Penelitian yang telah dilakukan adalah metode *photovoice* di Molhallat Bangladesh untuk menangani permasalahan malnutrisi dari sudut pandang anak-anak (Skovdal, 2014). Berikut ini adalah contoh tahapan yang digunakan *photovoice* untuk melakukan asesmen terhadap krisis malnutrisi di Molhallat.

Tabel 1. Contoh rancangan kegiatan *photovoice* Molhallat, Bangladesh

Hari ke-1	Hari ke-2	Hari ke-3	Hari ke-4	Hari ke-5
Perkenalan terhadap program <i>photovoice</i>	Rekapitulasi hari pertama	Rekapitulasi hari kedua	Rekapitulasi hari ketiga	Pengembangan pameran
<i>Activity clock</i>	Cara menggunakan kamera	Pengambilan Gambar	Kebutuhan anak-anak di Molhallat	Pameran
<i>Problem analysis</i>	Cara mendapatkan foto yang bagus		Aspek positif di Molhallat	
<i>Cause analysis</i>	Visualisasi <i>problem tree</i>		Pemilihan foto dan pengembangan <i>caption</i>	
<i>Impact on children's lives</i>	Pengembangan dan diskusi <i>storyboards</i>		Persiapan presentasi pameran	

Menggunakan metode *photovoice*, peneliti ingin mengetahui apakah *photovoice* dapat mengungkapkan variabel psikologi *sense of community*. SOC digunakan sebagai kerangka berfikir dalam penelitian yang dilakukan di Kampung Wisata Jodipan. Penelitian ini mengadaptasi beberapa bagian dari penelitian *photovoice* yang digunakan untuk mengetahui SOC yang ada pada komunitas remaja di Australia (O'Grady, 2008).

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, mirip dengan pendekatan naturalistik dalam penelitian etnografi (O'Grady, 2008). Peneliti menguji metode *Photovoice* untuk asesmen SOC pada anak-anak. Pada beberapa tahapan penelitian telah diberikan pengontrolan terhadap kondisi subjek. Penelitian ini dibatasi oleh waktu dan tempat dan kasus yang dipelajari berupa program, peristiwa, aktivitas, atau individu (Rahmat, 2009). Pelaksanaan *Photovoice* terbagi menjadi 3 kegiatan besar, yakni pengenalan *Photovoice*, *workshop* fotografi dan *hunting* foto serta pengembangan caption. SOC digunakan sebagai kerangka berfikir untuk pengambilan tema dan foto yang dibuat selama kegiatan *Photovoice*. Data yang didapatkan menggunakan berbagai jenis sumber data yakni dari 1) Hasil foto dari *Photovoice*, 2) Sumber data wawancara (Lee, 2011) dan 3) Hasil observasi selama kegiatan.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah anak-anak yang tinggal di KWJ dengan rentang usia antara 8-12 tahun. Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* yang merekrut 9 anak dari total 17 anak. Pemilihan subjek didasarkan pada perkembangan kognitif menurut Piaget dalam (Ullah & Ghazi, 2015) anak usia 8-12 tahun sedang menjalani fase operasional konkrit dan formal serta mampu memahami serangkaian kegiatan yang diberikan peneliti. *Informed consent* diberikan sebelum pelaksanaan kegiatan kepada wali masing-masing subjek

Variabel dan Instrumen Penelitian

Photovoice adalah metode asesmen yang digunakan peneliti untuk mengetahui persepsi anak-anak mengenai SOC di daerah tempat tinggal mereka dengan menggunakan media fotografi. Peneliti memodifikasi *Photovoice* yang digunakan di berbagai penelitian seperti Castleden, Garvin & Huu-ay-aht (2008), O'grady (2008), Lee (2011) dan Skovdal (2014). Perubahan metode *Photovoice* yang dilakukan peneliti bertujuan untuk melibatkan secara aktif subjek dengan aktivitas penelitian. Pendekatan tersebut membuat peneliti jauh lebih dekat dan mempermudah pemahaman keinginan yang dimiliki subjek.

SOC adalah motivasi untuk mendukung penduduk lokal agar dapat berpartisipasi dalam aktivitas pariwisata. SOC berperan dalam kesuksesan sebuah pariwisata di sebuah komunitas lokal dan mempengaruhi *well being* yang dimiliki oleh anak-anak. Data penelitian diperoleh menggunakan dua sumber data yakni dari 1) Hasil foto dari *Photovoice*, 2) Sumber data wawancara dan 3) Hasil observasi selama kegiatan. Variabel dalam penelitian ini adalah metode *Photovoice* untuk mengungkap SOC yang ada di Kampung Wisata Jodipan.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Tabel 2. Tahapan Kegiatan Penelitian

Tahapan	Kegiatan	Tujuan
1	Analisa Foto Pengenalan <i>Photovoice</i> Simulasi <i>Hunting</i>	Sebagai sarana membangun <i>rapport</i> dan memperkenalkan proses dalam melaksanakan <i>Photovoice</i> .
2	Pengenalan Fotografi Cara menggunakan kamera <i>Visualiasi (problem tree)</i> Pemberian Instruksi <i>Hunting</i>	Untuk memperkenalkan subjek tentang kemampuan, etika, teknik dan menghasilkan foto yang sesuai <i>clue</i> peneliti
3	Pengembangan <i>caption</i> Penggalian data dari subjek	Untuk memberiksn instruksi dan mengungkapkan persepsi subjek mengenai SOC di tempat komunitasnya.

Serangkaian penelitian terbagi menjadi 3 tahapan. Dimana pada tahapan pertama para subjek diperkenalkan tentang kegiatan *Photovoice* yang diikuti oleh anak-anak kampung wisata jodipan. Dimana para subjek dijelaskan mengenai latar belakang dan tujuan kegiatan. Pada kegiatan pertama diselingi oleh *games* dan *icebreaker* untuk membangun *rapport* dengan subjek kegiatan dan beberapa contoh foto untuk membangun minat tentang *Photovoice*.

Tabel 3. Aspek SOC dalam penelitian Kremlin

Faktor-faktor dalam SOC	Prosentase
<i>Membership</i>	44%
<i>Shared Emotional Connections</i>	37%
<i>Integration and Fulfillment Of Needs</i>	11%
<i>Influence</i>	5%
<i>Responsibility</i>	3%

Pada tahapan kedua dilaksanakan penjelasan mengenai fotografi, pemberian instruksi, secara umum yakni: 1) Bagaimana perasaan anak-anak menjadi bagian dari Kampung Wisata Jodipan? (*membership*) dan 2) Bagaimana hubungan anda dengan warga-warga yang ada di Kampung Wisata Jodipan? (*shared emotional connection*). Pertanyaan diatas mengambil dari aspek aspek yang ada SOC yang dianggap mewakili. Hal ini peneliti mengambil salah satu bagian dari SOC yakni *membership* dan *shared emotional connection* dikarenakan menurut peneliti Fremlin (2017) menemukan bahwa faktor yang lebih sering ditemukan dan berpengaruh banyak terhadap SOC adalah kedua hal tersebut. Hasil penelitian Fremlin dapat dilihat pada tabel diatas. Kegiatan terakhir peneliti melaksanakan hunting pada *workshop* ke 2 sesuai dengan instruksi yang dibuat. Pada tahapan ketiga dilaksanakan pengembangan caption dan penggalan data menggunakan interview yang dibuat dengan guide dari metode SHOWeD. Wang & Burris (1997) mengungkapkan cara menganalisa foto dapat dilakukan dengan menggunakan SHOWeD : 1) *What do you See here?* (apa yang kamu lihat di foto ini?); 2) *What is really Happening here?* (apa yang sebenarnya terjadi disini?); 3) *How does this relate to Our lives?* (bagaimana keterkaitan hal ini dengan kehidupan kita?); 4) *Why does this situation, concern or strength Exist?* (mengapa ada situasi, masalah , atau kekuatan ini?); 5) *What can we Do about this?* (apa yang dapat kita lakukan?). Metode analisa data yang digunakan menggunakan metode yang dikemukakan oleh (Creswell, 2014). Pada proses analisa data, peneliti mengerucutkan data, memfokuskan ke data tertentu dan mengabaikan bagian data yang lain (Guest, MacWueen, & Namey, 2012). Berbeda dengan penelitian kuantitatif peneliti mencari banyak data dan semua data, mengganti atau mencari ulang data yang hilang. Creswell (2014) menjelaskan analisa data dapat dilakukan melalui beberapa tahapan: 1) Mengorganisir dan mempersiapkan data yang dianalisa. (Membuat transkrip wawancara, mengetik catatan lapangan, mengkatalogkan gambar visual, menyusun data ke tipe-tipe tertentu dari sumber informasi); 2) Membaca seluruh data. (Untuk mendapatkan informasi umum dan kesempatan untuk mengetahui makna yang disampaikan oleh para subjek); 3) Melakukan pengkodean (*coding*) terhadap data yang diperoleh. (*Coding* merupakan proses mengorganisir potongan-potongan kata dan menulis ulang kalimat tersebut yang merepresentasikan kategori yang disebutkan (Rossman & Rallis, 2012). Dalam *coding* ada beberapa pendekatan yang dapat dilakukan melakukan *coding* terhadap yang muncul yang dikumpulkan dari subjek yakni, menggunakan *coding* yang telah ditentukan dari awal, dan melakukan kombinasi dari *coding* yang muncul dari data atau telah ditentukan di awal. Peneliti menggunakan pendekatan ketiga yang menggabungkan dengan *coding* yang sudah dipersiapkan terlebih dahulu dan *coding* yang muncul dari subjek; 4) Menggunakan *coding* untuk mendeskripsikan secara rinci mengenai lingkungan, orang, kategori, ataupun tema yang dianalisa dalam penelitian; 5) Mendeskripsikan tema yang direpresentasikan dalam narasi kualitatif; 6) Membuat interpretasi kualitatif dari hasil penemuan. Dalam penyajian data peneliti menyajikan hasil penelitian menggunakan narasi, tabel dan gambar. Untuk memudahkan pembaca memahami hasil yang diperoleh dari serangkaian kegiatan

penelitian dari *Photovoice* (Yin, 2011). Seluruh prosedur dan tahapan penelitian menggunakan SOC sebagai kerangka berfikir.

HASIL PENELITIAN

Penelitian dilakukan di ruang terbuka bernama teras yang ada di Jodipan. Ruang terbuka terletak diantara jalan menuju RT 06 dan RT 07. Berdasarkan hasil penelitian dari total 17 subjek yang mengikuti seluruh proses kegiatan *Photovoice*. Hanya ada 9 subjek yang memenuhi kriteria penelitian dan mengikuti seluruh kegiatan dari tahap awal sampai akhir. Kriteria penelitian yang ditentukan oleh peneliti adalah anak yang berusia diantara 8-12 tahun, didasarkan pada teori perkembangan Piaget. Menurut teori perkembangan Piaget, anak usia tersebut telah mampu berfikir imajinatif dan konkrit. Data hasil penelitian didapatkan melalui metode observasi selama pelaksanaan kegiatan, jumlah subjek dan hasil foto.

Tabel 4. Karakteristik Subjek Penelitian

Kategori/ Jumlah		Umur
Usia	Anak-anak	8-12 tahun
Jenis Kelamin	Laki-laki (4 anak)	
	Perempuan (5 anak)	

Setelah penyelenggaraan keseluruhan *workshop* yang telah dilaksanakan dari 17 total subjek hanya ada 9 yang sesuai kriteria penelitian dan mampu mengikuti seluruh kegiatan *workshop* dari awal sampai akhir. Anak-anak tersebut berusia antara 8-12 tahun terdiri dari 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan.

Penjabaran *Workshop*

Peneliti memaparkan keseluruhan sesi kegiatan dengan menggunakan tabel. Untuk menentukan keberhasilan dari masing-masing sesi, peneliti menyiapkan kategori berdasarkan dengan jumlah subjek yang aktif pada masing-masing *workshop*. Kategori peneliti terdiri dari 2 jenis yakni berhasil dan tidak berhasil. Dikatakan berhasil bilamana berdasarkan hasil observasi jumlah subjek yang aktif memperhatikan dan memahami instruksi $50\% >$ (lebih dari) dari jumlah subjek serta tidak berhasil $50\% <$ (kurang dari) jumlah subjek. Jumlah total seluruh subjek ada 17 orang, akan tetapi untuk jumlah subjek pada saat *workshop* bervariasi. Pada saat pelaksanaan *workshop* pertama ada 12 orang, *workshop* kedua ada 16 orang, dan *workshop* ketiga ada 12 orang. Pada *workshop* pertama subjek diminta untuk mengisi absensi, pembagian buku, analisis foto, materi *Photovoice*, *icebreaking fruit salad*, *treasure hunt*, *storytelling* apel, dan penutup. Pada *workshop* kedua kegiatan terdiri dari *sheet game*, penjelasan mengenai fotografi, *portraiture*, pemberian *clue*, *hunting*, *ice breaking* bim bam, *ice breaking* lawan arah. Pada

workshop ketiga kegiatan terdiri dari game kain pembatas, penjelasan mengenai caption, pembuatan *caption* dan wawancara individu. Seluruh pelaksanaan hasil *workshop* akan dijelaskan secara rinci pada (Tabel 5-7)



Tabel 5. Workshop 1, Materi Photovoice dan Fotografi (Minggu, 21 Mei 2017)

Aktivitas	Hasil Observasi		Kesimpulan Seluruh Sesi
	Sesi	Hasil	
Pembukaan Absensi 09.00-09.15	Pada awal kegiatan subjek diminta untuk mengisi absensi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui jumlah dan umur subjek.	Dari 12 subjek, seluruh subjek mampu mengikuti kegiatan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh peneliti.	Keseluruhan kegiatan berlangsung dengan baik meskipun beberapa subjek terlihat ada yang bermain <i>handphone</i> terutama pada saat penyampaian materi. Akan tetapi pada saat kegiatan treasure hunt subjek sangat antusias dan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai <i>Photovoice</i> .
Latihan Analisis Foto 09.15-10.00	Kegiatan diawali dengan pembagian LKS yang memuat materi selama serangkaian kegiatan <i>Photovoice</i> . Kemudian, peneliti membagikan foto-foto untuk dianalisa. Masing-masing subjek diberikan pilihan untuk memilih foto yang diberikan oleh peneliti. Subjek bebas memilih salah satu foto yang mereka suka, kemudian subjek diminta untuk menganalisis foto menggunakan 4 pertanyaan yang diberikan peneliti yakni apa, dimana, kapan, dan mengapa. Kegiatan kali ini bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan minat tentang <i>Photovoice</i>	Dalam pelaksanaan para subjek mampu memperhatikan dan memperagakan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh peneliti. Dari 12 subjek, seluruh subjek memperhatikan dengan baik instruksi yang diberikan oleh peneliti dari awal hingga akhir sesi.	
Materi <i>Photovoice</i> 10.00-11.30	Setelah selesai melaksanakan analisis foto. Peneliti lalu menjelaskan mengenai pengertian, manfaat, dan tahapan yang akan dilaksanakan selama kegiatan <i>Photovoice</i> . Beberapa hal yang dijelaskan tertera di buku LKS yang sudah dibagikan pada saat analisa foto.	Subjek mendengarkan materi dan memperhatikan seksama. Hal ini dapat dilihat dari 12 orang. Hanya 3 orang yang tidak memperhatikan dan sibuk bermain HP terutama laki-laki. Sehingga menyebabkan beberapa subjek kurang bisa konsentrasi dalam penyampaian materi.	

	Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai kegiatan <i>Photovoice</i>	Akan tetapi perilaku bermain Hp tidak mengganggu pelaksanaan kegiatan secara keseluruhan
Icebreaker Fruit Salad 11.30-12.00	Peneliti berperan mengawali gerakan dengan menyanyikan lagu <i>watermelon, papaya, manggo and banana, tomato</i> dengan memperagakan berbagai macam gerakan. Subjek diminta untuk meniru gerakan yang dilakukan oleh peneliti. Tujuan kegiatan ini adalah untuk membangun <i>rapport</i> antara subjek dengan peneliti	Peneliti menyampaikan materi <i>ice breaker</i> dengan aktif. Sehingga dari 12 subjek, keseluruhan subjek aktif dalam mengikuti instruksi <i>ice breaker</i> yang disampaikan oleh peneliti..
Game Treasure Hunt Photo 12.00-14.00	Subjek diminta untuk mengambil <i>handphone</i> miliknya masing-masing. Peneliti lalu memberikan beberapa <i>clue</i> photo yang dibuat berdasarkan kondisi di Kawasan Jodipan. Tugas subjek adalah menghasilkan foto representasi dari <i>clue</i> yang dibuat peneliti. Dikarenakan ketersediaan <i>handphone</i> subjek dibagi menjadi dua grup. Tujuan dari sesi ini untuk memberikan simulasi tentang pelaksanaan hunting yang akan dilaksanakan pada <i>workshop</i> 2.	Dari 12 subjek, seluruh subjek aktif mengikuti <i>game</i> meskipun tidak semua subjek memiliki <i>handphone</i> dalam pelaksanaan kegiatan. Akhirnya peneliti meminjamkan <i>handphone</i> miliknya untuk digunakan oleh subjek. Game ini terdiri dari 3 tingkatan: 1) subjek mencari foto yang sesuai dengan <i>clue</i> tapi di ruang lingkup yang tidak terlalu jauh, seperti mencari warna merah, 2) subjek mencari foto yang sesuai dengan <i>clue</i> tapi di ruang lingkup yang lebih jauh. 3) subjek diminta untuk berfoto, menanyakan nama dan asal serta <i>selfie</i> dengan orang yang baru dikenal sesuai dengan karakteristik <i>clue</i> peneliti. Masing-masing subjek aktif dalam berlomba menyelesaikan game ini.

<i>Game</i> <i>Story telling</i> <i>apel</i> 14.00-14.30	Seluruh subjek diminta untuk saling berpegangan tangan dan membuat sebuah lingkaran. Setelah itu, seluruh subjek diminta untuk memposisikan jari tangan telunjuk menghadap ke telapak tangan kiri subjek sebelahnya. Subjek mendengar kata apel jari telunjuk harus ditarik secepatnya ke atas untuk menghindari tangkap tangan kiri dari subjek yang lain. Yang tertangkap diminta untuk berada di tengah lingkaran dan menerima hukuman. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun <i>rapport</i> dan kedekatan antara peneliti dengan subjek	Dari 12 subjek, seluruh subjek aktif dalam melaksanakan instruksi yang diberikan peneliti
Penutup 14.30-15.00	Peneliti memberikan seluruh feedback untuk subjek dan mengingatkan untuk datang pada <i>workshop</i> selanjutnya. Kegiatan ini bertujuan untuk mengakhiri kegiatan hari ini dan memberikan waktu untuk anak-anak dalam menyerap materi	Dari 12 subjek, Semua subjek mengharapkan kehadiran peneliti kembali dan meminta untuk segera diadakan kegiatan <i>workshop</i> kedua secepatnya.

Tabel 6. *Workshop 2, Materi Hunting (Selasa, 23 Mei 2017)*

Aktivitas	Hasil Observasi		Kesimpulan Seluruh Sesi
	Pelaksanaan	Hasil	
Review Materi 14.00-14.30	Peneliti menjelaskan kembali materi mengenai <i>Photovoice</i> secara singkat dan menjelaskan lagi tahapan-tahapan <i>Photovoice</i> . Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman subjek mengenai materi yang telah disampaikan sebelumnya.	Sebelum melaksanakan kegiatan peneliti meminta untuk <i>handphone</i> dikumpulkan jadi satu tempat untuk meminimalisir penggunaan <i>handphone</i> pada saat penyampaian materi. Ketika pelaksanaan subjek mendengarkan materi dengan antusias. Semua subjek memperhatikan dengan baik instruksi dan materi yang diberikan peneliti. Ketika ditanyakan bagaimana cara menganalisa foto, subjek memahami bagaimana cara menganalisa sesuai dengan kegiatan yang dilakukan pada <i>workshop</i> 1. Akan tetapi ada beberapa anak-anak baru yang tidak mengikuti <i>workshop</i> 1 dan ingin berpartisipasi. Ada penambahan jumlah subjek dari yang awalnya 12 orang menjadi 16 orang, menyebabkan peneliti harus mengulangi beberapa materi secara umum dan tidak mendalam.	Pada <i>workshop</i> ke 2 kegiatan berjalan dengan baik meskipun ada penambahan subjek dan kurangnya <i>handphone</i> . Akan tetapi ada beberapa subjek yang kurang memperhatikan instruksi sehingga menyebabkan missskomunikasi antara subjek dengan peneliti.
Mate ri Hunting 14.30-15.00	Aktivitas ini menjelaskan mengenai fotografi dan cara mengungkapkan ide menggunakan fotografi sesuai dengan yang tertera pada buku lembar kerja.	Dari 16 subjek seluruh subjek mendengarkan materi dan instruksi dengan, namun masih ada 3 orang yang sesekali sibuk main HP dari 16 orang.	

	Kemudian peneliti juga menjelaskan mengenai instruksi yang diberikan untuk diambil gambar.	Sehingga menyebabkan beberapa subjek kurang bisa konsentrasi dalam penyampaian materi
Kain Pembatas 15.00-15.15	Subjek dibagi menjadi dua tim. Kedua tim dipisahkan oleh sebuah kain yang dipegang oleh kedua peneliti. Masing-masing tim memilih salah satu orang untuk berdiri di depan kain, untuk berhadapan dengan tim lawan dibalik kain. Pada hitungan ketiga, kain di angkat kedua pemain terpilih harus menyebutkan nama pemain lawan secepat mungkin. Siapapun yang menyebutkan nama tercepat terlebih dahulu dapat mengambil lawan untuk menjadi bagian dari tim mereka. target dari <i>game</i> ini adalah mendapatkan sebanyak-banyaknya anggota tim lawan untuk masuk ke tim kawan Game ini bertujuan untuk membangun kedekatan antara subjek dengan peneliti..	Subjek berpartisipasi aktif dalam game. Dari 16 subjek, ada 4 subjek yang kurang bisa membaur dan membuat kelompok kecil sendiri. Ketika pemberian instruksi, peneliti bertanya mengenai pemahaman subjek. Subjek tidak bertanya dan berinisiatif untuk mengetahui aturan dalam game. Ketika pelaksanaan terjadi kesalahpahaman antara subjek terkait instruksi <i>game</i> . Sehingga sempat membuat perselisihan antara kelompok karena tidak ingin berbaur dan satu subjek yang tidak mau mengakui kealahannya dalam <i>game</i> .
Istirahat 15.15-15.25	Dikarenakan dua aktivitas tersebut subjek Nampak kelelahan. Hingga peneliti pun berinisiatif untuk memberikan waktu untuk beristirahat	Dari 16 subjek, ada 10 orang yang berpisah untuk melakukan aktivitas masing-masing. Aktivitas berupa ngobrol, membeli makan dan minum, dan dipanggil oleh orang tuanya. Peneliti sempat kesulitan dalam mengkondisikan para subjek.
Bim Bam 15.25-15.35	Subjek diminta untuk menirukan gerakan yang dilakukan oleh peneliti sambil beryanyi bim bam. Untuk mengembalikan konsentrasi dan membangun kedekatan dengan subjek	Dari 16 subjek, ada 3 subjek yang sudah mengetahui <i>ice breaking</i> yang dilakukan. Akan tetapi semua subjek tetap mengikuti kegiatan dengan aktif.
Lawan Arah 15.35-15.50	<i>Ice breaking</i> kali ini subjek membentuk sebuah lingkaran lalu peneliti memberikan instruksi.	Dari 16 subjek, semua subjek antusias mengikuti <i>icebreaker</i> dikarenakan masih

	instruksinya adalah untuk apabila mendengar kata maju subjek harus melakukan sebaliknya, begitu juga ketika mendengar kanan dan kiri. Game ini bertujuan Untuk mengembalikan konsentrasi dan membangun kedekatan dengan subjek	terbawa atmosfer dari kegiatan sebelumnya.
Portraiture 15.50-16.00	Subjek diminta berdiri untuk saling mengambil <i>handphone</i> . Kemudian, subjek dibagi menjadi 3 kelompok dengan penanggung jawabnya masing-masing. Subjek diberikan instruksi untuk saling mengambil foto subjek sekelompok satu sama lain. Dimana setiap subjek diminta untuk membuat 3 pose untuk masing-masing foto. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan membangun pengalaman subjek terkait dengan fotografi	Dari 16 subjek ada satu kelompok beranggotakan 5 orang yang sibuk ngobrol antar anggotanya. Sehingga salah satu kelompok kurang memperhatikan instruksi dari peneliti dan menyebabkan satu kelompok tersebut tidak mendapatkan gambar sesuai dengan jumlah yang telah ditentukan.
Hunting 16.00-17.00	Pada kegiatan kali ini para subjek dibebaskan untuk mengambil foto sesuai dengan <i>clue</i> yang telah diberikan pada saat materi hunting dan ketika anak-anak ada yang kesulitan maka dapat bertanya ke masing-masing penanggung jawab. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan data yang mewakili clue berupa foto di daerah Jodipan.	Semua subjek aktif dalam mengikuti hunting akan tetapi ada satu kelompok yang kurang memperhatikan instruksi dari sesi sebelumnya. Sehingga dari 16 subjek ada 5 orang subjek yang kurang memperhatikan instruksi tersebut. Menghasilkan dua foto sebagai satu grup tidak masing-masing per-individu.
Penutup 17.00-17.15	Diakhir kegiatan peneliti mengucapkan terima kasih dan meminta subjek untuk memilih dua foto terbaik yang mereka sukai untuk dicetak sebagai keperluan <i>workshop</i> selanjutnya.	Dari 16 subjek, semua subjek mengharapkan kehadiran peneliti kembali dan tidak sabar untuk melihat hasil cetakan foto yang telah mereka ambil.

Tabel 7. *Workshop 3*, Interview dan pembuatan caption (Kamis, 25 Mei 2017)

Aktivitas	Hasil Observasi		Kesimpulan Seluruh Sesi
	Pelaksanaan	Hasil	
Kain Pembatas 12.00-12.30	<p>Subjek dibagi menjadi dua tim. Kedua tim dipisahkan oleh sebuah kain yang dipegang oleh kedua peneliti. Masing-masing tim memilih salah satu orang untuk berdiri di depan kain, untuk berhadapan dengan tim lawan dibalik kain. Pada hitungan ketiga, kain di angkat kedua pemain terpilih harus menyebutkan nama pemain lawan secepat mungkin. Siapapun yang menyebutkan nama tercepat terlebih dahulu dapat mengambil lawan untuk menjai bagian dari tim mereka. target dari <i>game</i> ini adalah mendapatkan sebanyak-banyaknya anggota tim lawan untuk masuk ke tim kawan.</p> <p>Game ini bertujuan untuk membangun kedekatan antara subjek dengan peneliti.</p>	<p>Pada saat pelaksanaan game ada pengurangan anggota dari <i>workshop</i> sebelumnya yang awalnya ada 16 menjadi 12 subjek. Dari 16 subjek, seluruh subjek aktif dalam pelaksanaan game. Akan tetapi ada 4 subjek yang kurang bisa membaur dan tidak ingin berinteraksi dengan anggota yang lain.</p>	<p>Pada <i>workshop</i> ke 3 kegiatan berjalan tidak sesuai dengan harapan. Beberapa subjek kurang bisa memahami materi <i>caption</i> dan foto yang mereka ambil sendiri. Ketika digali lebih dalam menggunakan metode SHOWeD anak anak tampak kesulitan dalam menjelaskan dan membuat <i>caption</i> meskipun sudah diberikan contoh oleh peneliti.</p>
Materi Caption 12.30-13.00	<p>Peneliti mengawali kegiatan dengan menjelaskan pengertian caption, memberikan contoh caption yang ada pada majalah dan koran. Menjelaskan hubungan antara caption dengan foto yang telah mereka ambil</p>	<p>Subjek kurang memahami materi dengan dan ada 2 subjek yang sibuk sendiri. Sehingga menyebabkan beberapa subjek kurang bisa konsentrasi dalam penyampaian materi. Pada saat pelaksanaan kegiatan subjek sibuk berbicara dengan temennya dan</p>	

	<p>Tujuan kegiatan ini adalah untuk membuat anak-anak lebih memahami pengertian dari foto yang telah mereka ambil.</p>	<p>main <i>handphone</i>. Dari 16 subjek, ketika ditanya “apakah sudah paham?” seluruh subjek tampak saling memandang satu sama lain dan bingung untuk menjawab.</p>
<p>Interview 13.00-15.00</p>	<p>Subjek diminta untuk melaksanakan interview individu akan tetapi ada yang ingin membawa temannya. Dimana estimasi masing masing subjek rata-rata adalah 30 menit per interview. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui maksud dan makna dari hasil foto yang telah mereka ambil menggunakan guide SHOWed yang dibuat oleh peneliti. Awalnya peneliti bertujuan untuk melakukan interview secara FGD, akan tetapi karena melihat dari kegiatan selama workshop 1 & 2. Subjek cenderung pasif dalam pengerjaan tugas kelompok, peneliti memutuskan untuk melakukan interview individu.</p>	<p>Dari 16 subjek peneliti memilih untuk melakukan interview pada 9 subjek yang sesuai dengan karakteristik yang diberikan peneliti. Akan tetapi ketika pelaksanaan interview, ada 4 orang subjek yang ingin diinterview individu. Mereka ingin melaksanakan interview berpasangan dengan satu temannya.</p> <p>Seluruh subjek pasif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh peneliti. Subjek menjawab pertanyaan dengan jawaban singkat dan kesulitan dalam menjelaskan jawaban yang dikemukakan. Pada saat diajukan pertanyaan “Foto ini tentang apa” seluruh subjek mampu menjawab pertanyaan tersebut. Akan tetapi ketika ditanya “<i>apa hubungan foto ini dengan kehidupanmu?</i>”, “<i>Apa yang menarik dari foto ini?</i>”, dan “<i>mengapa memilih foto ini?</i>”. Seluruh pertanyaan dijawab dengan jawaban singkat seperti “tidak tahu, tertawa, diam dan aku gak paham kok. Peneliti pun mengalami kesulitan dalam melaksanakan <i>probing</i> karena suasana yang tidak kondusif.</p>

Interview dilakukan di ruang terbuka dan kondisi subjek mampu melihat temannya bermain di dekatnya. Karena ada beberapa subjek sibuk yang bermain sendiri karena dibebaskan dari kegiatan, untuk menunggu giliran *interview*. Sehingga mempengaruhi keseluruhan jalannya *interview*. Bahkan, ada salah satu subjek ketika tiba waktu di *interview* subjek yang bermain tersebut melawan dan hanya mau menjawab “*foto ini tentang apa?*”. Salah satu subjek juga ada yang dipanggil oleh orang tuanya sehingga tidak bisa melaksanakan *interview* hingga selesai. Seluruh pelaksanaan *interview* tidak berjalan sesuai dengan yang diharapkan peneliti. Dikarenakan pada saat pelaksanaan bertempat di teras ruang terbuka. Ketika ada subjek yang sedang melaksanakan *interview*, ada beberapa temannya yang bermain dan mengakibatkan konsentrasi subjek terganggu sehingga tidak dapat melaksanakan *interview* secara maksimal.

Penutup 15.00-15.15	Peneliti mengakhiri kegiatan dengan memberikan <i>feedback</i> selama kegiatan dan mengucapkan terima kasih atas partisipasi dari subjek.	Dari 16 subjek, seluruh subjek mengharapakan peneliti untuk tidak mengakhiri kegiatan dan pulang. Subjek meminta peneliti untuk menemani mereka bermain setelah selesai pelaksanaan kegiatan.
------------------------	---	---

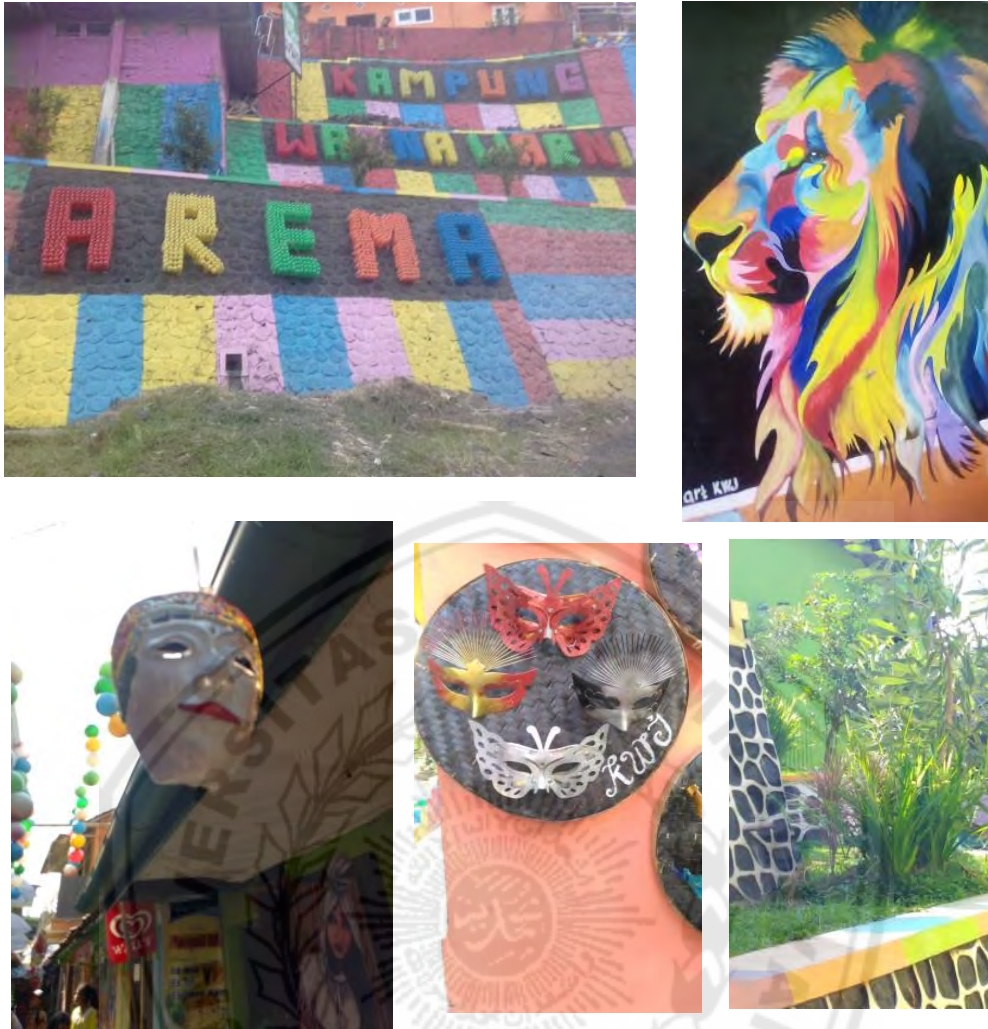
Tabel 8. Hasil Foto

Aspek SOC		Elemen	Frekuensi Kemunculan Aspek
<i>Membership</i>		<i>Common Symbol System</i>	13
		<i>Boundaries</i>	2
<i>Shared</i>	<i>Emotional</i>	<i>Quality of Interaction</i>	2
<i>Connections</i>			

Hasil foto didapatkan pada saat pelaksanaan kegiatan hunting. Masing-masing anak mengambil banyak foto, akan tetapi peneliti membatasi subjek untuk memilih 2 foto yang merepresentasikan *clue* yang mereka pilih. Keesokan harinya peneliti meminta subjek untuk memilih foto untuk kemudian dicetak sebagai bahan diskusi pada *workshop* ke 3. Setelah melaksanakan proses interview kepada subjek mengenai foto yang mereka ambil, ditemukan hasil seperti pada (Tabel 5). Dari keseluruhan elemen yang dibuat pada *clue* dari 2 aspek SOC yakni Membership dan Shared Emotional Connections. *Clue* foto yang terpilih antara lain; Apa Keunikan yang dimiliki Jodipan? (*Common Symbol System*), Apa peraturan yang ada di Jodipan? (*Boundaries*), dan seberapa dekat adek-adek dengan warga di Jodipan? (*Quality Of Interactions*). Dari hasil foto yang diperoleh subjek kebanyakan memilih elemen dari aspek *membership* yakni *common symbol system*. Rincian dari jumlah masing-masing elemen adalah *Common Symbol System* 13, *Boundaries* 2, *Quality of Interaction* 2.

Pada saat pelaksanaan interview tentang alasan memilih elemen common symbol system, subjek kesulitan menjelaskan argumentasi miliknya. Peneliti kemudian memberikan pertanyaan: “*Ini foto tentang apa?*” seluruh Subjek mampu menjelaskan bahwa foto lukisan, topeng, dan tulisan Kampung Wisata Jodipan merupakan simbol yang hanya ada di Jodipan. Beberapa foto bisa dilihat pada (Gambar 6) dan keseluruhan hasil bisa foto anak-anak dilihat pada (Lampiran F). Seluruh hasil foto menjelaskan bahwa, *common symbol system* menurut subjek terdiri dari:

- 1) Tulisan Kampung Warna-Warni dan Arema Besar terbuat dari botol di bawah jembatan penghubung di Jalan Gatot Subroto dan bantaran Kali Brantas
- 2) Tulisan Kampung Warna-Warni di atap rumah Kepala RT 07
- 3) Rumah warna-warni
- 4) Lukisan pewayangan di RT 07
- 5) Lukisan singa tribal di bantaran Kali Brantas
- 6) Lukisan bunglon di tangga antara RT 09 dan RT 07
- 7) Lukisan dinosaurus di Teras RT 07 dan RT 06
- 8) Lukisan wanita petarung di RT 06
- 9) Taman di RT 09
- 10) Lukisan batik di RT 09
- 11) Lukisan singa warni-warni di RT 09
- 12) Hiasan topeng di tembok RT 09
- 13) Gantungan topeng di sepanjang jalan RT 09



Gambar 1. Hasil Foto Common Symbol System

Boundaries merupakan elemen mengenai aturan yang menentukan siapa yang menjadi bagian komunitas dan siapa yang tidak. Foto yang merepresentasikan Boundaries adalah tentang foto larangan menyebrang jembatan kayu menuju kampung 3D dan foto sampah yang dibuang di Taman RT 07. Subjek menjelaskan bahwa subjek merasa risih apabila ada pengunjung kampung wisata yang melanggar aturan tersebut. Meskipun sudah diberikan peringatan untuk dilarang menyebrang jembatan, beberapa pengunjung masih ada yang melanggar dan mencoba menyebrang jembatan tersebut. Untuk foto tentang sampah yang dibuang di Taman, subjek pun merasakan risih ketika ada pengunjung yang membuang sampah sembarangan di Taman.



Gambar 2. Hasil Foto *Boundaries*

Quality Of Interaction adalah apabila semakin positif kualitas hubungan sosial dan pengalaman antara individu yang tinggal di komunitas, maka semakin baik pula keberlangsungan hidup komunitas tersebut. Foto yang merepresentasikan *Quality Of Interaction* menurut subjek adalah foto tentang temannya yang berbicara dengan keluarga temannya yang lain dan foto bapak penjual makanan ringan di RT 07.



Gambar 3. Hasil Foto *Quality Of Interaction*

Berdasarkan hasil penelitian ini, frekuensi dari elemen *common symbol system* jauh lebih banyak dibandingkan dengan *boundaries* dan *quality of interaction*. Peneliti berasumsi bahwa subjek memilih untuk mencari jawaban yang lebih mudah sesuai dengan *clue*, dikarenakan peneliti tidak mengharuskan subjek untuk memilih

masing-masing satu elemen dari kedua aspek yang dibuat. Hal ini diperkuat pada saat interview ketika ditanya alasan mengapa masing-masing subjek memilih foto tersebut. Seluruh subjek kesulitan dalam menjelaskan argumentasi dan pendapat mengenai foto miliknya sendiri.

Akan tetapi penelitian ini berhasil untuk menguji bahwa *Photovoice* dapat digunakan untuk mengungkap SOC karena anak-anak mampu memahami instruksi dan arahan dan mewujudkan pendapat mengenai hal yang mereka yakini melalui media foto. Tujuan dari foto ini sendiri merupakan jembatan untuk mengatasi kekurangan dalam menyampaikan argumentasi dan anak-anak pun mampu merepresentasikan foto sesuai dengan *clue*. Penelitian ini sendiri bukan untuk melakukan eksplorasi akan tetapi lebih kepada untuk menguji metode *Photovoice* dalam asesmen SOC. Berdasarkan hasil penelitian, *Photovoice* dapat digunakan untuk asesmen *sense of community* pada anak-anak Kampung Wisata Jodipan. Akan tetapi diperlukan banyak variasi media pembelajaran berupa poster, film, dan majalah. Untuk mempermudah menjelaskan kepada anak-anak mengenai materi *Photovoice* yang diberikan pada saat pelaksanaan kegiatan.

DISKUSI

Penelitian ini merupakan metode pertama yang dikembangkan di Indonesia, dengan menggunakan *Photovoice* untuk asesmen *Sense Of Community* pada anak-anak di sebuah kampung wisata. Metode asesmen pada anak-anak pada penelitian sebelumnya berfokus kepada interview seperti penelitian (Hasford, Loomis, Nelson, & Pancer, 2016) untuk mengetahui hubungan SOC dengan partisipasi sosial dan penelitian (French, Wood, Foster, Giles, Frank, & Learhian, 2014) untuk mengetahui hubungan *Sense of Community* dengan lingkungan sosial. Sedangkan, penelitian *Photovoice* untuk mengeksplorasi SOC pernah dilakukan tetapi pada subjek remaja di Australia (O'Grady, 2008), dan belum pernah dilakukan pada anak-anak terutama yang tinggal di daerah pariwisata. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan dari serangkaian kegiatan *Photovoice* yang telah dilakukan. Seperti tempat pelaksanaan kegiatan, waktu, usia dan karakteristik lingkungan subjek. Seluruh kegiatan berjalan dengan baik mulai dari *workshop* 1 hingga *workshop* 3. Meskipun terkadang menghadapi hambatan utamanya pada *workshop* 3. Subjek yang mengikuti serangkaian kegiatan terdiri dari berbagai usia mulai dari 8-12 tahun yang terdiri dari total 17 subjek hanya ada 9 yang sesuai kriteria penelitian dan mampu mengikuti seluruh kegiatan *workshop* dari awal sampai akhir. Seluruh karakteristik subjek awalnya ada 2 anak berumur 13 tahun, 3 orang anak perempuan berumur 12 tahun, 3 orang anak berumur 11 tahun, 1 anak berumur 10 tahun, 5 anak berumur 9 tahun, 2 anak berumur 8 tahun, dan 1 anak berumur 6 tahun. Pada saat pelaksanaan *workshop* pertama ada 12 orang, *workshop* kedua ada 16 orang, dan *workshop* ketiga ada 12 orang. Akan tetapi yang mampu mengikuti seluruh kegiatan hanya terdiri dari 4 anak laki-laki dan 5 anak perempuan. Faktor yang mempengaruhi inkonsistensi jumlah subjek pada saat pelaksanaan adalah karena ada subjek yang sakit dan tidak berada di Kampung Wisata Jodipan pada saat pelaksanaan. Kegiatan dilakukan di ruang terbuka bernama teras yang ada di Jodipan. Ruang terbuka terletak diantara jalan menuju RT 06 dan RT 07. Kegiatan pembelajaran dilakukan ruang terbuka ternyata menyebabkan kondisi anak-anak

tidak kondusif. Terutama pada sesi penyampaian materi, karena ada beberapa pengunjung sekitar berjalan mengganggu konsentrasi subjek.

Pada *workshop* 1 keseluruhan kegiatan berlangsung dengan baik meskipun beberapa subjek terlihat ada yang bermain *handphone* terutama pada saat penyampaian materi. Akan tetapi pada saat kegiatan *treasure hunt* subjek sangat antusias dan ingin mengetahui lebih lanjut mengenai *Photovoice*. Pada *workshop* ke 2 kegiatan berjalan dengan baik meskipun ada penambahan subjek dan kurangnya *handphone*. Akan tetapi ada beberapa subjek yang kurang memperhatikan instruksi pada saat hunting sehingga menyebabkan miskomunikasi antara subjek dengan peneliti. Miskomunikasi berupa subjek diminta masing-masing mengambil gambar akan tetapi pada kelompok 2 satu kelompok hanya mengambil 2 gambar.

Pada *workshop* ke 3 kegiatan sempat terkendala karena subjek kurang bisa memahami materi caption dan foto yang mereka ambil sendiri. Setelah dilakukan penggalan data lebih dalam interview menggunakan panduan SHOWeD. Subjek tampak kesulitan dalam menjelaskan dan membuat caption meskipun sudah diberikan contoh oleh peneliti. Menurut, O'Grady (2008) ada berbagai macam permasalahan yang timbul ketika berhadapan dengan subjek yang tengah berusia 8-12 tahun. Seperti; kurangnya artikulasi, kurangnya respon dalam menanggapi, kurangnya referensi nyata (terutama dalam hal umum berdasarkan sebuah pengalaman). Metode utama seperti kuesioner, wawancara dan FGD cenderung mendapatkan tendensi respon pasif untuk usia anak-anak dewasa akhir. Hal ini didukung dengan peneliti ketika melakukan wawancara, subjek kesulitan dan pasif dalam menjelaskan foto. Menurut Piaget dalam (Ullah & Ghazi, 2015) anak-anak pada usia 8-12 tahun memasuki fase operasional konkrit dan operasional formal. Dimana anak-anak sudah mampu menyelesaikan masalah dengan logika. Akan tetapi, belum disertai dengan pemikiran konseptual, teoritik dan spekulatif yang matang. Anak-anak mampu mengetahui dan mengidentifikasi $A > B$ dan $B > C$, akan tetapi anak tidak mengerti pemikiran logika mengapa A lebih besar dari C (Copeland, 1979).

Untuk memperoleh hasil penelitian, peneliti menggunakan foto yang diperoleh dan dibuat menggunakan *clue* yang dibuat dari aspek SOC *membership* dan *shared emotional connection*. *Clue* tersebut sebagai stimulus untuk mengungkap SOC, seperti pada penelitian kuantitatif yang menggunakan kuesioner dan item sebagai upaya mengungkap aspek psikologis (Azwar, 2010). Peneliti membuat *clue* berdasarkan aspek dikerucutkan menjadi elemen-elemen dari SOC seperti *common symbol system*, *boundaries* dan *shared emotional connection*. Peneliti menggunakan *clue* untuk mengungkap aspek SOC yang diwakili oleh gambar yang sesuai dengan *clue*. Kemudian, hasil foto tersebut dilakukan *crosscheck* menggunakan wawancara.

Untuk hasil foto yang diperoleh bisa dilihat pada (Gambar 1-3) SOC frekuensi terbanyak muncul pada elemen dari aspek *membership* yakni *boundaries* dan *common symbol system*. Rincian dari jumlah masing-masing elemen adalah *Common Symbol System* 13, *Boundaries* 2, *Quality of Interaction* 2. *Common symbol system* merupakan elemen penting untuk membuat dan mempertahankan *sense of community*. Nisben dan Perrin dalam (Mcmillan & Chavis, 1986)

menyatakan ikatan sosial merupakan hal yang menjadi simbol natural tentang perilaku dan interaksi dari komunitas. White dalam (Mcmillan & Chavis, 1986) menjelaskan simbol sebagai suatu hal yang memiliki nilai dan makna yang diberikan pada yang menggunakan. Memahami simbol merupakan syarat untuk memahami suatu komunitas. Warner dan Associates dalam (Mcmillan & Chavis, 1986), melakukan penelitian di “Jonesville,” sebuah komunitas di Amerika tengah menemukan bahwa adanya integrasi fungsi positif antara mitos, simbol, ritual dan upacara adat dengan kondisi komunitas. Mereka menemukan untuk mempertahankan fungsi dan integrasi kehidupan sosial antara komunitas modern yang berbeda-beda. Sebuah komunitas harus memiliki simbol umum yang menjadi ciri khas dari komunitas tersebut. Untuk Kampung Wisata Jodipan simbol yang mewakili adalah berbagai macam gambar, lukisan, dan hiasan yang ada di Kampung Wisata Jodipan. *Boundaries* merupakan elemen mengenai aturan yang menentukan siapa yang menjadi bagian komunitas dan siapa yang tidak. Berger dan Neuhaus dalam (Mcmillan & Chavis, 1986) menjelaskan bahwa *boundaries* bertujuan untuk menciptakan jarak sosial dan pertahanan tentang ancaman yang dibutuhkan dalam hubungan interpersonal. Batasan yang ada di Kampung Wisata Jodipan adalah terkait dari perilaku pengunjung terhadap peraturan yang dibuat oleh warga. Peraturan tersebut diwakili oleh foto mengenai larangan menyebrang jembatan kayu menuju kampung 3D dan larangan membuang sampah sembarangan.

Quality Of Interaction adalah apabila semakin positif kualitas hubungan sosial dan pengalaman antara individu yang tinggal di komunitas. Maka, semakin baik hubungan dan kohesivitas antara anggota komunitas Cook dalam (Mcmillan & Chavis, 1986). Foto yang mewakili adalah hubungan baik antara teman subjek dengan salah satu ibu dari temannya dan foto tentang bapak penjual makanan yang terletak di tengah Kampung Wisata Jodipan.

Anak-anak yang tinggal dan menjadi subjek lebih mudah memilih aspek yang ada di dalam *membership* yakni *boundaries* dan *common symbol system*. Menurut hasil wawancara, ketika ditanya mengapa memilih *clue common symbol system* dibandingkan *clue* yang lain menurut subjek. Subjek kesulitan dalam berargumentasi semuanya dan akhirnya menjawab dengan kalimat “tidak tahu”. Peneliti menginterpretasikan bahwa anak-anak lebih mudah memahami aspek yang ada pada *membership* karena gampang ditemui dan dicari. Selain, karena anak-anak memang tidak diberikan instruksi untuk wajib memilih masing-masing elemen dari dua aspek yang diberikan pada saat *clue*.

Pada saat diberikan *clue* ketika hunting, berdasarkan hasil observasi anak-anak sangat aktif dalam menyelesaikan *clue* untuk mendapatkan gambar. Akan tetapi anak-anak lebih berorientasi untuk secepat-cepatnya mendapatkan gambar yang sesuai dengan *clue*. Permasalahan ini sehingga menyebabkan tidak maksimalnya *workshop* 3 dikarenakan kurangnya eksplorasi ide dari anak-anak untuk memahami lebih jauh mengenai makna tersirat dari yang ada di dalam *clue*. Peneliti berharap subjek mampu menghubungkan dan berargumentasi mengenai makna dari foto, akan tetapi tidak demikian yang terjadi di Kampung Wisata Jodipan.

Pengaruh dari lingkungan sosial dan tempat tinggal memiliki peran dalam perkembangan anak-anak. Banyak penelitian yang mendukung pernyataan bahwa

perubahan lingkungan yang kurang mendukung menjadi yang mendukung fasilitas tumbuh kembang anak, mampu meningkatkan kemampuan anak di berbagai bidang (Mc Coya, Connors, Morissa, Yoshikawa, & Friedman-Krauss, 2015). Fasilitas dan kebutuhan yang ada di komunitas secara langsung dan tidak langsung memang mampu mendukung perkembangan anak. Contoh: keluarga yang tinggal di dekat institusi museum, perpustakaan, sekolah dan berbagai lembaga pendidikan lainnya mampu menstimulus kognitif anak-anak untuk meningkatkan prestasi akademis apabila dibandingkan dengan daerah yang tidak memiliki fasilitas tersebut (Mc Coya, Connors, Morissa, Yoshikawa, & Friedman-Krauss, 2015).

Faktor lain yang dirasa mempengaruhi terkait waktu pelaksanaan penelitian. Peneliti awalnya beranggapan dengan adanya jangka waktu 1 hari antara *workshop* mampu membuat anak-anak memahami materi dengan maksimal. Peneliti beranggapan ketika ada modifikasi yang ada pada beberapa bagian kegiatan yang lebih bersifat game dan aktif dan waktu yang lebih lama antara 2-3 minggu maka subjek pun akan lebih aktif mendapatkan materi. Pada penelitian sebelumnya tidak ada acuan pasti untuk waktu yang sesuai dalam menyelenggarakan *photovoice*. Penelitian terdahulu mengungkapkan fleksibilitas penyelenggaraan *photovoice* disesuaikan dengan kondisi dan subjek yang akan diambil. Penelitian (Skovdal, 2014) mengenai penanganan krisis malnutrisi pada anak-anak di Bangladesh berlangsung selama 5 hari. Penelitian (Lee, 2011) untuk mengeksplorasi tingkat *sense of community* pada orang berdarah Asia-Amerika di Amerika berlangsung selama 4 hari. Berdasarkan, kedua penelitian tersebut peneliti mengambil satuan waktu 5 hari. Selain kurang lamanya waktu penelitian adalah faktor terkait tempat. Pada pembelajaran orientasi ruang terbuka menyebabkan anak-anak kurang bisa memahami materi yang disampaikan pembicara dengan baik dikarenakan suasana yang tidak kondusif.

Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui *Photovoice* dapat digunakan sebagai metode asesmen dalam mengetahui Variabel Psikologi *Sense Of Community*. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa *Photovoice* dapat digunakan untuk alat asesmen, dikarenakan masing-masing subjek dari 9 anak mampu mendapatkan total 17 foto. Foto tersebut setelah dilakukan triangulasi melalui interview mampu merepresentasikan elemen dari aspek *Sense Of Community*. Akan, tetapi peneliti memiliki keterbatasan untuk menggali lebih dalam makna dibalik foto tersebut.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Photovoice dapat digunakan untuk melakukan asesmen terhadap variabel psikologi yakni *sense of community*. Bahkan bisa dikembangkan lebih baik lagi untuk melakukan eksplorasi terhadap variabel tersebut. Implikasi dari penelitian ini bagi Kampung Wisata Jodipan mampu memberikan kesempatan dan fasilitas untuk anak-anak dalam mengembangkan kemampuan yang diperoleh dari serangkaian kegiatan *Photovoice* berupa kemampuan fotografi dan menyampaikan gagasan melalui media fotografi menggunakan *handphone*. Bagi peneliti selanjutnya adalah penelitian *Photovoice* tidak dapat digunakan secara maksimal hanya dalam waktu satu minggu dan disarankan untuk 2 minggu hingga 3 bulan. Dikarenakan perlu

waktu pendalaman materi untuk para subjek disesuaikan dengan kondisi dari karakteristik subjek. Diperlukan banyak variasi media dan kegiatan seperti penggunaan, game, buku, majalah, film dan komputer yang berorientasi pada kegiatan belajar aktif berbasis bermain untuk subjek anak-anak. Peneliti selanjutnya dianjurkan memberikan kegiatan yang lebih banyak melakukan gerakan fisik seperti kain pembatas dan *treasure hunt* untuk anak-anak yang tinggal di daerah pariwisata.

REFERENSI

- Aref, F. (2011). Sense of community and participation for tourism development. *Life Science Journal*, 8, 20 – 25.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bennett, N., Lemelin R. H., Koster, & Budkec. (2012). A capital assets framework for appraising and building capacity for tourism development in aboriginal protected area gateway communities. *Tourism Management*, 33, 752-766.
- Bennet, James N., & Dearden, P.. (2013). A picture of change: using *Photovoice* to explore social and environmental change in coastal communities on the Andaman Coast of Thailand, *Local Environment*.
- Castleden, H., Garvin, T., & Huu-ay-aht. (2008). Modifying *Photovoice* for community-based participatory Indigenous research. *Social Science and Medicine*, 66, 1393-1405.
- Cataloni, C., & Minkler, M. (2010). Photovoice: a review of literature in health and public health. *Health Education & Behavior*, 37 (3), 424-451.
- Creswell, J.W. (2014). *Research design: qualitative, quantitative and mixed methods approaches (4th ed.)*. USA: Sage Publications.
- Chavis, D. M., & Pretty, G. M. H. (1999). Sense of community: advances in measurement and application. *Journal of Community Psychology*, 27, 635–642.
- Cicognani, E., Zani, B., & Albanesi, C. (2012). Sense of community in adolescence. *Global Journal of Community Psychology Practice*, 3, 119 – 125.
- Copeland, R. W. (1979). *How Children Learn Mathematics; Teaching Implications of Piaget's Research, 3rd Edition*. Macmillan Publishing Co., New York.
- Davidson, W., & Cotter, P. (1991). The relationship between sense of community and subjective well being: A first look. *Journal of Community Psychology*, 16, 246 – 253.

- Duke, N. N., Skay, C. L., Pettingell, S. L., & Borowsky, I. W. (2009). From adolescent connections to social capital: Predictors of civic engagement in young adulthood. *Journal Adolescent Health*, 44, 161-168.
- Eschbach, D. M., Parker, G. E., & Stoeberl, P. A. (2001). American repatriate employees' retrospective assessments of the effects of cross-cultural training on their adaptation to international assignments. *International Journal of Human Resource Management*, 12, (2), 270-287.
- Fitriani, W. (2012). Bias budaya dalam tes psikologi ditinjau dari aspek *testee* dan alternatif solusinya. *Ta'dib*, 15, 189 – 197.
- Freire, P. (1970). *Pedagogy of the Oppressed*. New York, Seabury.
- Fremlin, J. (2017). Identifying concepts that build a sense of community. Diakses pada 11 Maret 2017 <http://www.senseofcommunityresearch.org>.
- French, S., Wood, L., Foster, S. L., Giles-Corti, B., Frank, L., & Learhihan, V. (2014). Sense of Community and Its Association With the Neighborhood Built Environment. *Environment and Behavior*. 46: 677-697
- Glynn, T. (1986). Neighbourhood and Sense of Community. *Journal of Community Psychology*. 14: 341-352.
- Graziano, K. J. (2004). Oppression and resiliency in a post-apartheid South Africa: unheard voices of Black gay men and lesbians. *Cultural diversity & ethnic minority Psychology*. 10(3), 302-16.
- Guest, G., MacQueen, K. M., & Namey, E. E. (2012). *Applied thematic analysis*. Thousand Oaks. CA: Sage.
- Hasford, J., Loomis, C., Nelson, G. & Pancer, S. M. (2016). Youth Narratives on Community Experiences and Sense of Community and Their Relation to Participation in an Early Childhood Development Program. *Journal Of Youth and Society*. 48, 577-596.
- Heller, K., & Monahan, J. (1977). *Psychology and community change*. Homewood, IL: Dorsey Press.
- Hurworth, R. (2003). Photo-interviewing for Research. *Social Research Update*, 40, (1), 1–4.
- Jalil, A. (2016). *Mahasiswa UMM Di Balik Indahnya Warna Warni Jodipan-Malang*. Diakses pada 19 Januari 2017, dari <http://www.muhammadiyah.or.id/id/news-6748-detail-mahasiswa-umm-di-balik-indahnya-warna-warni-jodipanmalang.html>.
- Kegler, M., Oman, R., Vesely, S., McLeroy, K., Aspy, C., Rodine, S., & Marshall, L. (2005). Relationships among youth assets and neighborhood and community resources. *Health Education & Behavior*, 32, 380-397.
- Kuratani, D. L. G. & Lai, E. (2011) . *Photovoice Literature Review*.1-15.

- Levine, D. P., & Perkins, V. (2005). *Principles of Community Psychology: Perspectives and Applications Third Edition*. New York: Oxford University Press.
- Lee, J. H. J. (2011). *Experiencing Community through the Asian American Lens: A Qualitative Study of Photovoice Participants*. Psychology Dissertations, Doctor of Philosophy, College of Arts and Sciences, Georgia State University.
- Mc Coya, D. C., Connors, M. C., Morissa, P. A, Yoshikawaa, H., & Friedman-Kraussa. (2015). Neighborhood economic disadvantage and children's cognitive and social-emotional development: Exploring Head Start classroom quality as a mediating mechanism. *Early Childhood Research Quarterly*, 150–159.
- McMillan, W., & Chavis, D. M. (1986). Sense of Community: A Definition and Theory. *Journal of Community Psychology*. 14. 6-23.
- Mio, J. S. (1999). *Key words in multicultural interventions: A dictionary*. Westport: Greenwood Publishing Group.
- Nelson, G., & Prilleltensky, I. (2005). *Community Psychology In Pursuit of Liberation and Well-Being*. New York; Palgrave Macmillan.
- Obst, P. L., & White, K. M. (2005). An exploration of the interplay between psychological sense of community, social identification and salience. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 15, 127-135.
- O'Grady, L. (2008). *The world of adolescence: using Photovoice to explore psychological sense of community and wellbeing in adolescents with and without an intellectual disability*. Submitted in partial fulfillment of the requirements for the Degree of Doctor of Applied Psychology (Community), Victoria University, Australia.
- Ormrod, J.E. (2008). *Psikologi pendidikan: Membantu siswa tumbuh dan berkembang*. Jakarta: Erlangga
- Pretty, G., Bramston, P., Patrick, J., & Pannach, W. (2006). The relevance of community sentiments to Australian rural youths' intention to stay in their home communities. *American Behavioral Scientist*, 50, 226-240.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 5, 1-8.
- Reich, S.M. (2010). Adolescents sense of community on myspace and facebook: a mixed-methods approach. *Journal of Community Psychology*, 38, 688-705.
- Rossmann, G., & Rallis, S. F. (2012). *Learning in the field: An introduction to qualitative research (3rd ed.)*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Schweitzer, J. (1996). *A description of the sense of community in Lansing neighborhoods project*. Paper Presented at the Defining Community, Reinforcing Society Conference, University of Michigan.

- Sharifuddin, N.S.M.M, Zahari, S. M., Aizuddin, M., & Hanafiah, M. H. (2014). Is the Sense of Community towards Participation in Tourism Development among the Minorities in Multiracial Countries the Same?. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, Vol:8, No:11.
- Skovdal, J. N. (2014). *Photovoice guidance: 10 simple steps to involve children in needs assessments*. Save The Children.
- Stein, C. H. & Mankowski, E. S. (2004). Asking, Witnessing, Interpreting, Knowing: Conducting Qualitative Research in Community Psychology. *American Journal of Community Psychology*, Vol. 33.
- Strack, R.W., Magill, C. & McDonagh, K. (2004). Engaging Youth Through Photovoice. *Health Promotion Practice*, Vol. 5, 49-58.
- Stryker, R. E. (1963). *Documentary photography*, in *Encyclopedia of Photography*. New York, Greystone.
- Sukhwan, T. A, Chainun, C., & Beeton, R.J.S. (2015). The impacts of nature based adventure tourism on children in a Thai village. *Tourism Management Perspectives*, 15,122–127.
- Ullah, K. & Ghazi R. S. (2015) . Concrete Operational Stage Of Piagets’s Cognitive Development Theory: An Implication In Learning General Science. *Gomal University Journal of Research*, 31, 78-89.
- Wang, C. & Burris M. A. (1994). Empowerment through Photo novella: Portraits of participation. *Health Education Quarterly*, 21, 171-186.
- Wang, C. & Burris, M. A. (1997). *Photovoice: Concept, Methodology, and Use for Participatory Needs Assesment*. *Health Education Behavior*, 24, 369-387.
- Wang, C. C. (2006). Youth Participation in Photovoice as a Strategy for Community Change. *Journal Of Community Practice*, Vol 14, 147-161.
- Xia, J. (2009). Analysis of Impact of Culture Shock on Individual Psychology. *International Journal of Psychological Studies*, 1, 97-101.
- Yin, R. K. (2011). *Qualitative research from start to finish*. New York: Guilford Press.

